NOTICIAS - COSPLAY - J-POP - VIDEOJUEGOS - OPINIÓN - PÓSTERS

minami

MANGA Y OCIO | AÑO VIII | NÚMERO 69 | INCLUYE CD-ROM | 4,99 €

ExpoCómic
Descúbrelo todo '05

Shin chan

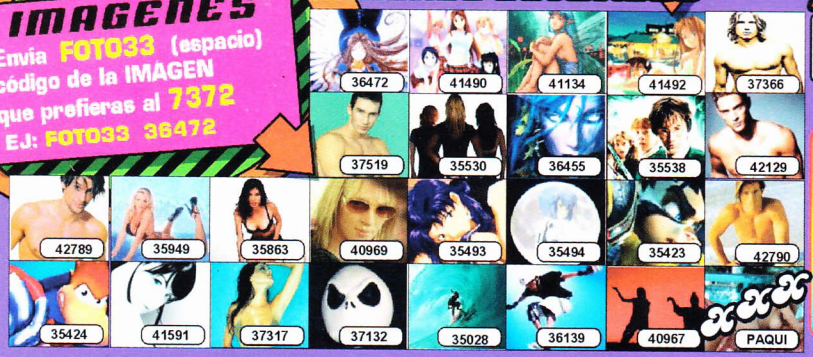
AHORA TODOS VEREMOS EL BAILE DEL CULITO

X/1999 - Kare Kano - Ranma 1/2 - Fushigi Yuugi - Guardian Hearts - Happy Lesson - Harry Potter - ¡Y mucho más!

IMAGENES

Envia FOTO33 (espacio) código de la IMAGEN que prefieras al 7372
EJ: FOTO33 36472

imágenes estáticas

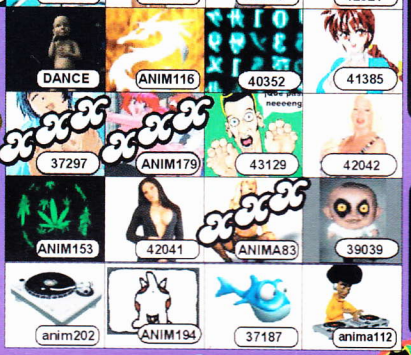


animadas

IMÁGENES ESTÁTICAS : ESPECIAL FORRITO

Ej: FOTO33 45040

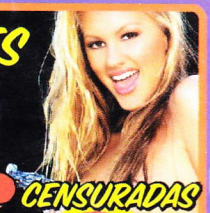
IMÁGENES ANIMADAS :



IMAGENES

Envia FOTO33 (espacio) codigo de la imagen al 7372

Ej: FOTO33 LILI

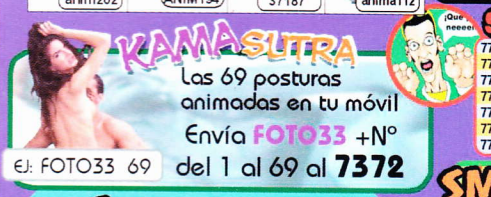


ANIMADAS>>

- Lili
- Anim200
- Anima5
- Belisa
- Anim141
- Anima16
- Rita
- 37835
- 37833
- 37832
- Anima3
- Ada
- Yerai
- 37836
- Barbara
- Doris
- Rona
- Zoe
- Adara
- 39264
- 37297
- Anim179
- Anima4
- Anima52

ESTÁTICAS>

- 39044
- SISI
- 35917
- 35914
- vera
- paqui
- 35920
- 39754



¡ESPÍA a estas chicas!

Envia FOTO33 (espacio) codigo al 7372

EJ: FOTO33 NAOMI

NAOMI	SELVA
WANDA	TELMA
RUBI	FELI
SALLY	BELISA
ANITA	BRENDA
DANAE	

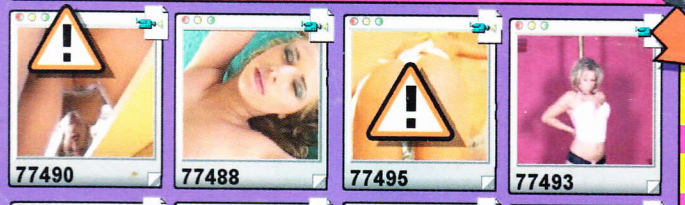
O ELIGE EL SITIO DONDE QUIERES PILLARLAS...

SALON · SERVICIO · DUCHA · CUARTO · PROBADOR · VESTIDOR

EJ: FOTO33 SALON

MINIVIDEOS XXX

Envia un SMS al 7372 con la clave XCLIP38 (espacio) y el código del video. Ej. SMS: XCLIP38 77490



78130	78119
78127	78132
78126	78131
78125	78128
78124	78129
78123	78133
78122	77486
78121	77489
78120	77487

¡MIRA LO QUE ENFOCO CON MI CÁMARA!

POLIFÓNICAS, SONIDOS REALES E IMITACIONES 7372

Envía POLi28 (espacio) código del TONO POLIFÓNICO que prefieras al 7372 EJ: POLi28 85265

TOP

1>	85265	Esto es pa ti
2>	85290	La Camisa Negra
3>	85302	La Tortura
4>	85303	Caminando por la vida
5>	85317	Nada fue un error
6>	85342	Devuelveme la Vida
7>	85351	Zapatillas
8>	85430	A tontas y a locas
9>	85439	Axel F
10>	85440	Psycodelic...Coca Cola

HEAVY

84990	Gravity
84985	Personal Jesus
80277	Nothing else matters
83655	Thunders truck
80623	November Rain
80321	Unforgiven
84624	The trooper
80298	Master of Puppets
84068	Du hast

REGGAETON

85244	Papito ven a mi
85242	Provocandome
85237	Muevete y perrea
85235	Sigue bailando
85226	Gata gangster
85211	El baile del pescao
85210	Mueve mami
85180	Cuando volveras
85179	Tu eres ajena

MANGA

84269	Eyes on me
84295	Hitari
84320	Aeris
84294	Odeka ke cochobo
84354	Heart of the sword
84353	Opening
84352	Geki! Teigoku kageki dan
84351	Thanatos
84350	Shiawase
84349	intro

RAP

80001	In Da Club
80269	Freestyler
85061	Just lose it
84652	My band
80002	Lose Yourself
80045	Without Me
84683	Fuck it

HIP-HOP

80269	Freestyler
80035	Ganstas Paradise
80001	In Da Club
80176	Marshall Mathers
80864	Nasty Boy
81065	Oh Ah
80339	Party Up

SONIDOS REALES

77896	Coge el telefono que me llevan preso
77895	Esta sonando el monomovil payo!
77894	Richard coge el teléfono
77893	Cogéme el telefono Freud!
77892	Cogéme el telefono que soy psicólogo
77891	Cogéme la llamada no me rompás las...
77890	Mohamed coge el teléfono!!

IMITACIONES

77258	Coge el put...no cabron!
77786	Que pasa neeeeeeeeeeng!
77762	Como el lui... se entera
77339	Tienes un m...uevooooooo
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee

SMS MANGAMANÍA

TONO NOMBRES NUEVO

¡TU MÓVIL TE LLAMA! PERSONALIZA TU MÓVIL CON LAS CANCIONES MÁS ORIGINALES CON TU NOMBRE.

Ej. SMS:POLi28 ANA

Envía: POLi28 (espacio) el nombre que quieras al 7372

Cambia los iconos de tu móvil

Envia un SMS al 7372 con la clave TEMA41 (espacio) y el código del tema que prefieras.

EJ. TEMA41 TIOSBUENOS

MÁS TEMAS:

- miradas
- mangasexy
- chiquito
- tiasenbikini
- escotes
- kamasutra
- coches
- chicasexy
- labios
- culitos
- cochesretro

PRECIO SMS: €1,20+IVA. POLIFONICAS (73/2-3SMS) ALCATEL 535, 715, 735, 756, 756, LG B1300, G1600, G4010, G4020, G5300, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7110, G7120, G8000, MOTOROLA C385, C450, C650, C800, MP2000, T720, T720i, V220, V300, V400, V500, V525, V600, V600 3100, 3120, 3220, 3300, 3410, 3500, 3650, 3660, 5100, 5140, 5200, 5220, 5250, 6010, 6110, 6200, 6220, 6230, 6250, 6500, 6510, 6610, 6650, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910i, N-GAGE, N-GAGE QD, PANASONIC G50, GS11, GS1N, G60, G70, G05, G07, X300, X60, X70, PHILIPS 160, 180, 192, 280, 282, 288, 289, 292, 293, 298, 330, 332, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 345, 346, 348, 350, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 410, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451,

El reposo del guerrero...

Bueeeno, finalmente llegó el momento. Podéis creerme si os digo que uno de los motivos que tenía para no irme era, precisamente, el poder ahorrarme este texto.

Va en serio, no os imagináis lo difícil y duro que es escribir una despedida, un "último loquesea". ¿Cómo hacerlo bien? ¿Cómo no caer en el sentimentalismo barato ni pecar de vanidad? ¿Cómo conseguir un texto más o menos breve y ameno y no un muermo de enciclopedia biográfica? Yo no tengo la suerte que tienen los hermanos Ortega (y encima les di yo la idea, ¡¡argh!!), así que tengo que apechugar. Ya cuando cerré el fanzine Minami no quedé en absoluto contento con mi despedida, que tuve que hacer bastante deprisa porque se me echaban las fechas encima, y estoy seguro de que no quedaré satisfecho con la presente, pero de nuevo las fechas me acosan y no hay más remedio, así que... ¡¡Allá vamos!!

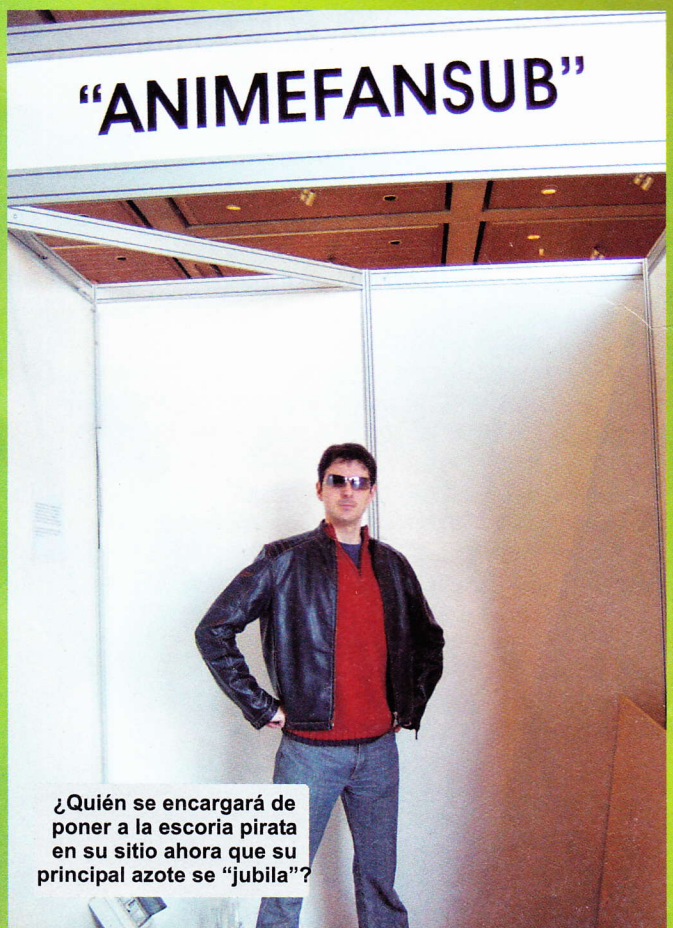
Empezaremos por lo fácil: ¿Por qué ahora? Pues porque así lo ha querido el destino. Ya hacía tiempo que quería dejarlo, y así lo había hecho saber, pero sabía que era mejor desaparecer progresivamente que no de golpe y porrazo. Así por un lado para la revista no supondría ninguna revolución ni descalabro al sufrir de pronto un cambio radical de dirección y línea editorial, y por otra no habría pie a que mis muchos detractores inundaran la red con explicaciones a cual más estúpida y absurda sobre mi marcha. Pero el momento exacto... como digo me lo dio el destino. Cuando hice cuentas, no podía creer la cantidad de coincidencias que se daban en este número.

Para empezar, el evidente, el conocido y erótico número 69, que pega totalmente con mi personaje y mi faceta de sex-symbol; aparte, en realidad eso hace el número 80 de Minami (recordad los 11 de Minami2000), una decena que jamás revista alguna de manganime había conseguido; después, la situación del mercado, pues había calculado que para estas fechas la otra única revista de la competencia que había ya habría desaparecido, por lo que no habría ningún tipo de rumor, especulación o estupidez de aburrido de foro en general; y finalmente, este número marca el inicio del octavo año de Minami, de nuevo un año de existencia, una longevidad, que jamás ninguna otra publicación de manganime ha logrado.

Por tanto, es el momento ideal, y puedo marcharme tranquilo sabiendo que dejo los deberes hechos, que he cumplido con creces, que pocos han hecho tanto como yo para con el mundillo, que he conseguido todo lo que alguna vez había soñado y mucho más, que mi nombre ha entrado por méritos propios en la historia del manganime de nuestro país.

Al fin y al cabo, el mundillo está totalmente afianzado: Hay montones de series de manga en las estanterías, más que suficientes series de anime tanto en DVD como en los muchos canales de TV e incluso en colecciones en entrega por fascículos en kioskos (incluyendo anuncios en la tele), estrenos en el cine, packs de series de varias distribuidoras en diversos tipos de superficie, mercadería por doquier, mucha información y acceso a ella, eventos para aburrir... Sí, la cosa ya no es como hace 10 años, y por tanto los pastores de otakus, aunque obviamente útiles porque la lucha nunca termina y siempre hay algo que mejorar, ya no somos tan necesarios (o eso espero).

Aquí quizá algunos esperaran un listado de todas las cosas que he ido haciendo a lo largo de mi carrera, pero me temo que los defraudaré. Sería hipócrita por mi parte no reconocer que



¿Quién se encargará de poner a la escoria pirata en su sitio ahora que su principal azote se "jubila"?

LO DEL AUMENTO DE PRECIO

Los lectores de Minami más avezados se darían cuenta en el número anterior de un pequeño detalle: había subido de precio.

Sí, amigos, la revista subió por primera vez en casi ocho años significativamente de precio (porque ya en su día se decidió cambiar la algo ridícula cantidad que suponían los 4,78 euros en los que se convertía el precio en pesetas de la publicación al más redondo y con menos problemas de cambio 4,80 euros, una subida realmente irrisoria y que tampoco es que sea como para mencionar mucho). Y yo no dije nada. ¿Por qué? Muy fácil: Porque no me enteré.

Veréis, ya se ha comentado en varias ocasiones que aunque Ares Editorial sea quien ponga el dinero para poder imprimir y distribuir Minami, en realidad la relación revista-editorial es más bien escasa, y no necesariamente buena (muchas veces he dicho que si de pronto esta revista desaparece no será por falta de ventas o de éxito, sino debido a un roce irreconciliable entre la editorial y los que hacemos la revista). Y esto se ha ido acrecentando últimamente con mi progresivo abandono de labores.

Así pues, aunque me enteré, fue como cuando lo del cierre de Dokan y Shirase: Fue cuando ya era demasiado tarde para que pudiera hacer nada. Por tanto, nada se mencionó, porque la revista estaba ya en la imprenta.

Pero lo hago ahora, y aunque ha sido una decisión unilateral por parte del jefe supremo, hay que reconocer que el aumento es más bien escaso, y se convierte en algo más que comprensible si tenemos en cuenta que el anterior precio era el que venía no ya desde el número cero de Minami2000, sino del aún más viejo número 1 de Dokan. Es decir, más de ocho años. En ese tiempo el precio no se inmutó por nada, ni cuando se regaló algún extra, ni cuando la revista aumentó de páginas... No, el precio siguió ahí fijo e invariable.

Y admitiréis que en ocho años (casi nueve, en realidad) la vida sube bastante, así que el pequeño aumento sufrido no es como para poner el grito en el cielo, máxime si tenemos en cuenta que apenas supone diferencia, al no ser ni 20 céntimos, esa monedita que muchos consideran poco más que una molestia en el bolsillo, la subida. Vamos, que va a ser casi lo mismo.

Poco más por tanto que añadir. Sólo reincidir en que recordéis que Minami no es Ares Editorial, aunque tengan una evidente relación.

Aunque en el mundillo del manganime se "jubile", podéis estar seguros de que aquí no acaban las aventuras de Lázaro Muñoz...

cuando estaba empezando en esto tenía un cierto afán de protagonismo, pero eso con los años ha cambiado, y actualmente me da igual todo, especialmente lo que sepa o piense la gente. Yo sé lo que he hecho, y no necesito que nadie más lo sepa o que se me elogie por ello (mal futuro tiene el "altruista" que espera algún tipo de recompensa o pago por su "buena fe" aunque sea en forma de elogio o buena fama). Por tanto, no dudo que prácticamente nadie sabrá jamás todo lo que he hecho por el mundillo, y que tras mi marcha mis muchos detractores se dedicarán a difamarme ante las futuras generaciones, pero es que francamente me la pela. Es más, cuando lea esas cosas me quedará regusto de victoria (sería muy largo explicar por qué, y parecería muy vanidoso por mi parte). Como ya digo, me basta con saber yo y sólo yo lo que he hecho, y aunque no fuera así, tendría la suerte de poder permitirme el recurrir a la historia para juzgar imparcialmente, tendría a la realidad de mi parte, ya que... ¿Qué publicación ha sobrevivido a incontables "mejores revistas del universo que acabarían con el reinado de la mierda de Minami"? ¿Qué revista es la más vendida, longeva, y por tanto mejor de la historia del manganime en España? ¿Quién es el personaje más famoso y conocido del mundillo? ¿Quién es el comunicador más activo, valorado y respetado de nuestra afición incluso por sus propios detractores? En definitiva, y resolviendo así la práctica totalidad de discusiones, ataques a mi persona y cuestionamientos de mis ideas y métodos en los que he participado a lo largo de mi carrera (que os aseguro que no han sido pocos): ¿A quién ha dado la razón el tiempo?

Sabiendo eso, ¿qué pueden importarme los infantiles intentos de menosprecio y rebuznos en general de pobres infelices que viven amargados frente a su monitor de ordenador sin más vida que la que les otorgan las estrellitas de un foro? Porque además, no lo olvidemos, y aquí respondo a otra pregunta que me formulan con frecuencia: No ofende/insulta el que quiere, sino el que puede. Por eso tanta gente se alteraba cuando mis artículos ponían al descubierto la triste realidad de muchos sectores del mundillo, y por eso la mucha bilis vomitada por legiones de reprimidos envidiosos me resbalaba muchos metros antes de llegarme.

Visto eso, llegamos a la parte chunga de todo esto: ¿Por qué lo dejo? Pues muchos podrían ser los motivos. De nuevo empecemos por el más evidente, el que inicialmente me llevó a plantearme el tema hace ya tiempo: El cansancio.

Unas rápidas cuentas hacen ver que, si Minami ya está en su octavo año de vida, esos son los años que llevo yo a su cargo. A eso los veteranos pueden añadir el que ya estaba activo de sobra en Dokan un año antes. Y ya los dinosaurios que antes de eso era redactor en Neko, Kabuki, Otaku, y la práctica totalidad de publicaciones que por aquellos entonces había. Porque claro, ya tienes que ser algo casi extinto hoy en día, un otaku de primera generación, para recordar mis muchas presencias en fanzines, especialmente Minami, uno de los primeros, y más allá Manganime, uno de los históricos Cuatro Primeros Fanzines de España. Y eso son muchos años, en todos los sentidos.

Porque sí, amigos, soy uno de los pocos otakus de primera generación que quedan activos, de esos que cuando Planeta sacó el primer número de la serie blanca de Dragon Ball ya lo esperaban con ansia; de esos pocos que antes de que ningunos Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball o Campeones llegaran a nuestras pantallas ya coleccionaban la serie de Akira que sacaba Dragón-Glénat; de esos que saben ver a los actuales "expertos y veteranos de foro" como a los niñatos sin ni idea de nada que no sea anime descargado fraudulentamente que en realidad son; de esos que cuando ven a otakus de tercera o cuarta generación llamarse a sí mismos "dinotakus" se desesperan pensando que entonces qué serán ellos (¿"célulaprimordialotakus"?); de esos que recuerdan los orígenes, ascensiones, tejemanejes y llegado el caso caídas de todos los eventos, organizaciones, personajes y editoriales de este mundillo; de esos que ya eran aficionados cuando algún que otro lector de esta revista no es ya que no supiera leer o se meara en la cama, sino que directamente ni había nacido. ¿He dicho antes "muchos años"? Pues casi debería decir "demasiados años"...

Especialmente si tenemos en cuenta que una de las cosas que me dejé a mí mismo claras cuando empecé en el mundillo es que JAMÁS trabajaría en esto. Por tanto, y aunque durante un breve tiempo este sí fue mi empleo principal (aquí cabría poner un inciso explicativo/aclaratorio diciendo que yo empecé a currar a los 15 años repartiendo publicidad, a lo que siguió camarero, becario de informática, comercial y un largo etcétera hasta llegar a mi actual y definitivo trabajo como profesor de biología), siempre lo consideré más como un hobby que como un trabajo. Era como cuando hacía el fanzine, sólo que aceptando una serie de compromisos comerciales con la editorial (muchas veces he dicho que si hiciera Minami de acuerdo a mis gustos no hubiera llegado al número 3 por falta de material) y obteniendo a cambio un medio maravilloso de apoyar y desde el que luchar por el mundillo.

Aquí también se encuentra la respuesta a una pregunta que me hacen mucho: ¿Por qué estancarme en Minami? ¿Por qué no seguir subiendo dado que habiendo empezado como un simple aficionado de una ciudad pequeña había demostrado de sobra mi capacidad para ello? Pues por lo ya dicho. Amén de que el

proyecto de la revista autofinanciada o similares no es algo que la lógica aconseje comentar aquí, para mí esto era un hobby, y teniendo eso en cuenta estaba en la posición ideal, por lo que no quería ni buscaba más. Por poner un ejemplo, si hubiese aceptado alguna que otra proposición que me han hecho de ser Editor Manga de alguna que otra editorial, eso me habría supuesto tener que mudarme a otra ciudad (y yo vivo muy feliz en Albacete), y además esos otros trabajos creo que aunque me daban poder no me otorgaban tanto como el que he tenido siendo el director de Minami y principal "opinador" libre e independiente del mundillo.

Y sí, ya sé que lo de principal opinador queda muy mal dicho por mí mismo, pero tened en cuenta que no es una vacilada, sino un lamento: En el país de los ciegos, el tuerto es el rey. Porque haced un recuento: Aparte de mí, los hermanos Ortega, Rafa del Río, Marco (Acid Losvaize), Alfons Moliné, Marc Bernabé y quizá Miguel Michán y Leandro Oberto, ¿qué otro formador de opinión o comunicador os suena que tenga relevancia o influencia o siquiera que exista y además mantenga un cierto ritmo de actividad?

No, lamentablemente lejos quedan los tiempos en los que había infinidad de personajes con nombre propio en nuestro mundillo, los tiempos en los que Alfons Moliné era Dios, Óscar Valiente su Profeta, y Jorge Riera, Nuria Teuler y yo Sacerdotes de un mundillo donde dibujantes como Nacho Fernández o David Ramírez tenían una oportunidad y a cada cual se le reconocía y valoraba su trabajo cuando lo hacía.

En fin, que me entra la morriña y me lío, así que mejor vuelvo al tema que ya he superado con creces el límite que me había autoimpuesto.

¿Por qué lo dejo? Por todo lo dicho y mucho más, tanto que podría llenar la revista yo solo. Sin embargo, todo eso podría fácilmente olvidarlo como en realidad he hecho muchas veces al veros, al leeros, al recibir vuestras peticiones de que me quede, vuestras muertas de afecto y cariño, al saber que el mundillo está ahí y son necesarios en él ciertos personajes como yo... Sí, por vosotros podría una vez más hacer de tripas corazón y seguir adelante olvidándome de todo... o casi todo. Porque hay algo a lo que no os antepongo, hay algo que me obliga a ser egoísta y pensar en mí antes que en vosotros: Mi hijo (o hija).

Porque sí, si habéis hecho cuentas habréis visto que no soy precisamente un adolescente, y dado que ya en su día se me consideró un modelo de "tío que pese a gustarle los tebeos ha sabido integrarse en la sociedad y vivir de la manera considerada normal por la susodicha sociedad sin que lo señalen con el dedo y lo consideren un friki a pesar de haber seguido disfrutando de su afición abiertamente" (algo que hoy en día ya es bastante común pero que en su época era raro de encontrar, aunque por desgracia parece que ahora con tanto internet vuelve a ser muy frecuente el estereotipo de friki que sólo sabe relacionarse y vivir a través de un monitor), no es ninguna sorpresa el que "pese a mi afición" haya seguido con mi vida como más o menos se considera lo normal en la raza humana, y por tanto en breve me toca el siguiente paso, que es formar una familia. Y veréis, en mi vida en general me he hartado de ver situaciones que nunca debieron existir, de padres que tuvieron hijos sin estar preparados para ello, de familias que no funcionan. Yo no seré así. No sé si seré o no un buen padre, pero desde luego pienso ponerlo todo de mi parte. Por tanto, yo no seré de esos padres que cuando el hijo llega pidiéndoles jugar le gritan que los dejen en paz que tienen que trabajar, que no molesten. Demasiados hay ya así. Y si para ello tengo que dejar la revista e incluso el mundillo, creedme que lo siento, pero no hay ninguna posibilidad de duda, con algo tan importante no pienso correr el más mínimo riesgo.

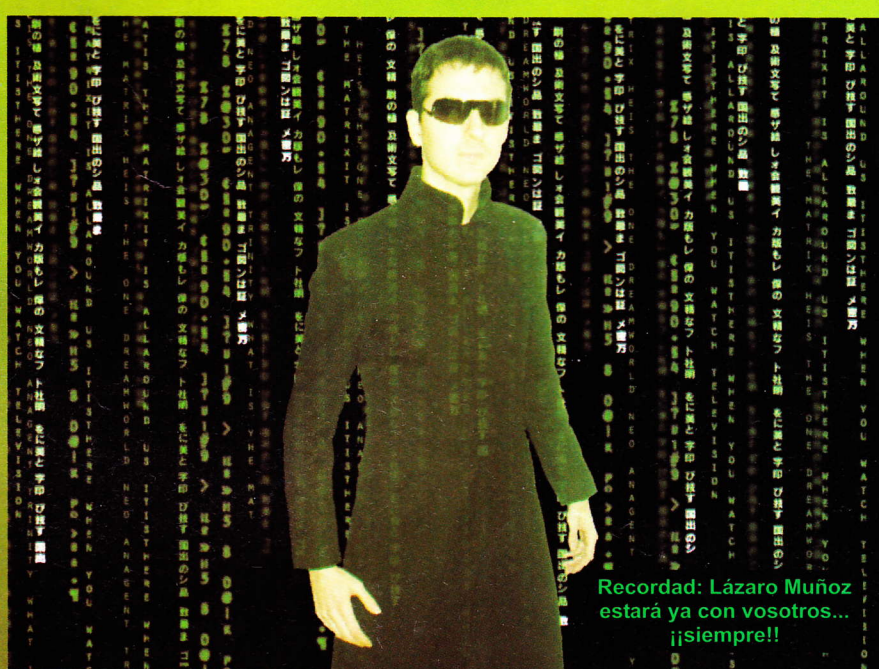
Revelada por fin la verdadera razón, debo además de agradeceros las muchísimas muestras de afecto recibidas pediros también algo de comprensión por vuestra parte. Al fin y al cabo, no me muero, ni dejo de ser aficionado, ni abandono el mundillo. Simplemente durante un tiempo me dedicaré en exclusiva a lo que considero más importante en esta vida. Tomadlo si queréis como unas largas vacaciones, que, sinceramente, creo que me he ganado. Eso no quita que de tanto en tanto escriba algo cuando me dé el aberrunto o encuentre un ratillo libre (de hecho, es bastante probable que el editorial del próximo número todavía sea mío y no de Rafa).

Y con el tiempo... ¿quién sabe? Quizá en no mucho volváis a tener a vuestro polémico director y maestro de ceremonias por excelencia de nuevo en la brecha; o mejor aún, a un pequeño otaku idealista y soñador listo para hacer por el mundillo tanto como su padre o más.

Lázaro Muñoz
(Diciembre 2005)

AGRADECIMIENTOS

*U*na de las muchas estrategias que ideé para ahorrarme el mal trago de tener que escribir esto fue poner simplemente una lista de todas las personas que de algún modo u otro habían colaborado o ayudado a que yo sea quien soy y esté donde estoy, empezando por Óscar Valiente y terminando por el último redactor en incorporarse (redactora en este caso), Iria Ros (ya que obviamente resultaría imposible poner vuestros nombres, lectores). Pero la lista sería tan larga, pues muchas son las personas que han estado a mi lado en mayor o menor medida en algún momento de mi carrera, que seguramente olvidaría algún nombre, que lógicamente merece estar tanto como el que más, así que, para prevenir eso, es mejor no poner ningún nombre y sencillamente decir: **¡Muchas gracias a todos!**

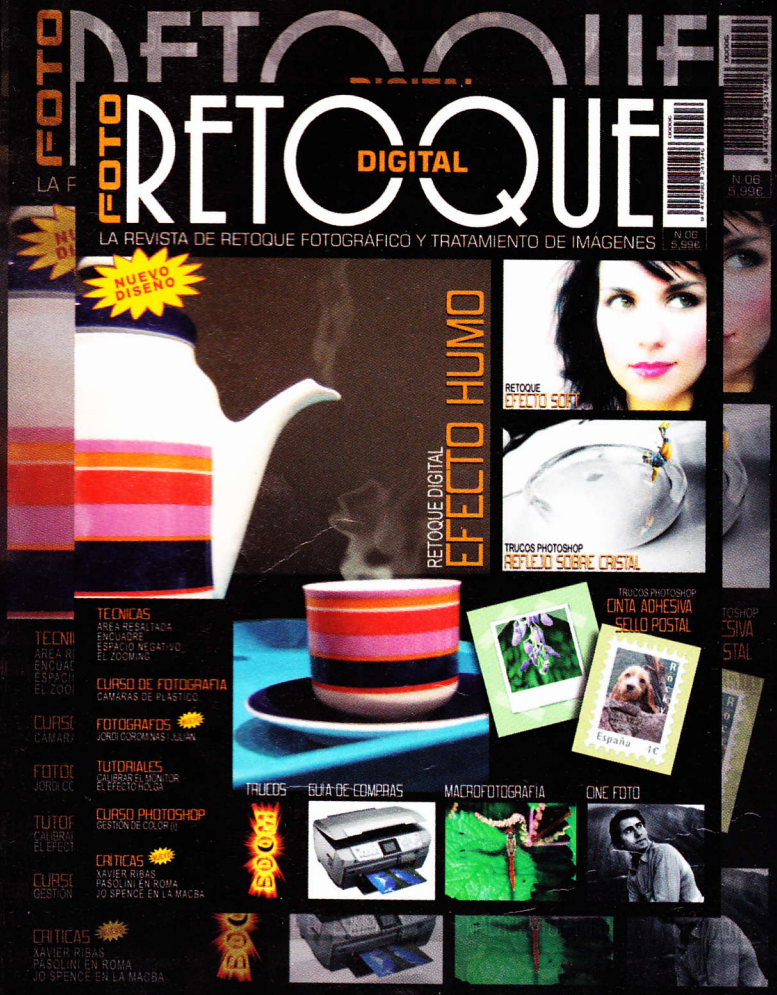


Recordad: Lázaro Muñoz estará ya con vosotros... ¡¡siempre!!

FOTO RETOQUE DIGITAL

LA REVISTA DE RETOQUE FOTOGRÁFICO Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES

UNA NUEVA MANERA DE ENFOCAR LA FOTOGRAFÍA



CADA MES EN TU QUIOSCO

PARA MAS INFORMACIÓN LLAMAR AL 902 197 264 O POR EMAIL: RETOQUE@ARESEDITORIAL.COM

minami

AÑO 8 – NÚMERO 6

www.areseditorial.com
Encontrarás todo lo que esperabas sobre nuestras revist

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinador y Gran Hermano: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Mikel Patón, Lirin, Jacobo de Pedro Fernández, Vicente Ramírez, Laura Pla, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Ana Gómez, Marco Navarro, Thais Martínez, Andrés G. Mendoza, Esther Álvarez, Jorge Sánchez, Alejandro Peralta, Sukato-san y Sakusuki
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Minami Team
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Lidia Biosca y Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Publicidad:
La General de Servicios
Eduard Portillo - Telf.: 902.99.80.15
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.
Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@areseditorial.com

Visita nuestra página web: ***www.areseditorial.com***

ÍNDICE

En Portada
SHIN-CHAN

03 Editorial
07 Sumario
08 Noticias
18 Eventos
· ExpoCómic '05
20 Mangas de Tezuka
22 Atrévete con el Sushi
23 Yotsuba!
24 Happy Lesson & Guardian Hearts
26 X/1999
28 Blue Submarine 6
30 Kare Kano
32 Fushigi Yuugi
34 Ranma 1/2
36 Gisaku
38 Shin· Chan
41 Póster
48 Manga Spanish
· B3
49 Aquella serie desconocida
· Maria-sama Ga Miteru
50 Café Lumière
52 Videojuegos
56 Harry Potter
61 La opinión de los Redactores
62 ¡Esto es Greenwood!
63 La Torreta de Mazinger Z
64 Dentro del espejo
66 Catcher in the Rye
68 Hoy nos pasamos por la piedra
· X/1999
70 Otaku no baka
71 FancinOteka
72 FanOtakuFic
75 J-Pop
· BoA
76 Cosplay
77 Correo
81 Suscripción
82 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime

Feliz Navidad a todos y bienvenidos a vuestra cita con las noticias. ¿Sabéis ya lo que vais a pedir a los Reyes? Por si acaso aún tenéis dudas, vamos a ir comentando las novedades que se nos vienen encima y que serán del interés de muchos de vosotros.

Planeta DeAgostini nos reserva este mes dos noticias especialmente atractivas. La primera es la confirmación del lanzamiento de **Dragon Ball: Edición Definitiva**, una edición de lujo de las aventuras creadas por *Akira Toriyama*. Serán treinta y cuatro volúmenes idénticos a los japoneses (de hecho, incluirán algunas páginas en color) y de aparición quincenal. El lanzamiento está previsto para el próximo mes de marzo. Una apuesta arriesgada a estas alturas, y que suponemos se basa sobre todo en la esperanza del carácter coleccionista de algunos aficionados.

También los seguidores de *Conan Edogawa* están de enhorabuena este mes, puesto que la serie **Detective Conan**, creada por *Gosho Aoyama*, acaba de ser nuevamente prorrogada por Planeta. Así, la editorial continuará la publicación de la serie hasta el volumen 51 japonés (que sería el 54 de la numeración española), con lo cual tenemos **Detective Conan** hasta agosto de 2006. No obstante, una vez publicado ese tomo, la edición española se verá obligada a relajar su ritmo para respetar la velocidad de publicación de la serie en Japón. Entre tanto, **Yaiba** (obra del mismo autor) saldrá por fin a la venta en nuestro país el próximo mes de marzo.

En cuanto a las novedades más inminentes de Planeta, quedan recogidas en la siguiente lista:

Detective Conan - volumen II, nº 46
Asa, el ejecutor, nº 2 (de 10)
20th Century Boys, nº 12
El árbol que da sombra, nº 2 (de 8)
One Piece, números 28, 29 y 30
No me lo digas con flores, nº 36 (último número)
La maldición, nº 2

De igual modo, para mediados o finales del mes de enero se han confirmado ya estas otras publicaciones:

20th Century Boys, nº 13
El árbol que da sombra, nº 3
Asa, el ejecutor, nº 3

Un manga, un romance: La canción del sueño
176 páginas. 7,95 €. De *Yuana Kazumi*. En el mundo subterráneo en el que quedaron confinados los supervivientes de la última gran guerra no todo el mundo es feliz con su situación. Para evitar que la gente añore la superficie, se creó un androide llamado *Ciel* que es capaz de reproducir imágenes del cielo mientras canta. El nombre original de esta obra es **Sora Yume no Uta** y se basa en una novela de *Sakura Kai*.

Dentro de esta misma colección (**Un manga, un romance**) Planeta ha confirmado que publicará próximamente **Vamos al Koshien** (**Natsu no Koushien**), de *Chizuru Enomoto*, y **La casa del agua** (**Mizu no yakata**), de *Miho Obana*. Os hablaremos de ellas próximamente.

Pasamos a continuación a hablar de Norma Editorial y de sus lanzamientos para finales de diciembre:

Zatch Bell, nº 2
Con este segundo tomo donde sabremos algo más sobre el misterioso *Zatch*, un niño-demonio enviado al mundo de los humanos para participar en la batalla por el trono de su mundo. Una batalla que sólo se libra una vez cada cien años, y en la que sólo un *mamodo* podrá salir victorioso. De *Makoto Raiku*. 192 páginas. 6,95 €.

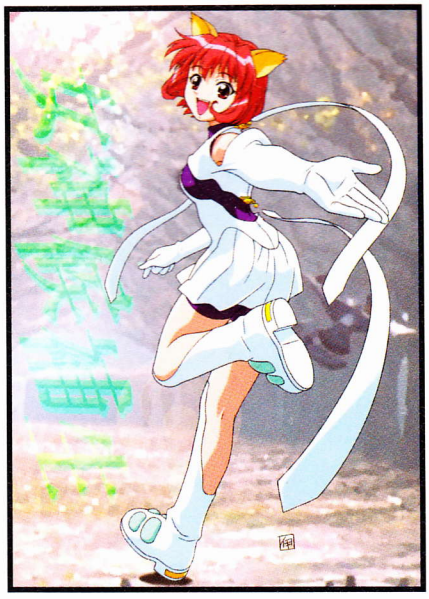
Gundam: the origin, nº 2
La guerra civil entre el gobierno de la Federación Terrestre y el Principado de Zeón ha estallado. En medio de la lucha, *Amaro Ray*, piloto de los Gundam Mobile Suite, debe encontrar un nuevo traje para luchar y traer la paz de nuevo a la Tierra... aunque muera en el intento. De *Yoshikazu Yasuhiko*. 216 páginas. 8,00 €.

Yotsuba, nº 2
Una de las series más divertidas del creador de **Azumanga Daioh**. Ahora la niña del pelo verde se ha dispuesto a convertirse en un gángster de armas tomar, amaestrar un batracio y relajarse con sus amigos en la piscina... Si acompañas a la niña más traviesa del Japón y a sus amigos, descubrirás que el mundo se puede ver de otro color. De *Kiyohiro Azuma*. 192 páginas. 8,00 €.

El mundo de S y M, nº 2 (último número)
¿Cuál es el secreto de la doncella de Orleans? ¿Qué malvado plan ha tramado *Maquiavalio* para que París caiga bajo el yugo inglés? Atrapado en un pasado que no es el suyo,

Sekai debe descubrir el verdadero significado del amor para lograr la libertad. De *Chiho Saito* y *Be-Papas*, el dúo responsable de la serie **Utena**. 192 páginas. 8,00 €.

Kizuna, nº 3
Todas las grandes historias de amor pasan por algunos baches. Ahora *Kei* y *Ranmaru* han descubierto las pequeñas diferencias que los separan, y harán lo posible para superarlas... También incluye la continuación del amor imposible entre *Kai* y *Masa*, una historia triste que quizá tendrá final feliz. De *Kazuma Kodaka*. Manga Yaoi. 192 páginas. 8,00 €.



Antología Clamp, nº 7
La portada de este número es para la serie **Chobits**, un romántico cuento de hadas entre el hombre y la máquina. En el interior comparte protagonismo con **Wish** y **Me gusta porque me gusta**: galería de imágenes, guías básicas de las series, retrato de los personajes, claves de lectura... No te pierdas la entrevista con CLAMP, el mensaje del cineasta *Takashi Yamazaki*, una escena extra en color de **El chico que me gusta** y muchas sorpresas más. 32 páginas. 16 €. Tres figuras de regalo.

Cómo dibujar anime 2: emociones y sentimientos (2ª edición)
Este segundo volumen nos enseña a crear personajes de *shojo manga*, de series de *mechas*, de cuentos infantiles... La expresión de los sentimientos ya no tiene secretos con esta nueva entrega. De *Tadashi Ozawa*. Colección Biblioteca Creativa nº 12. 160 páginas. 11 €.

Ah, mi diosa, nº 7
.HACK, nº 4 (último nº)
Tsubasa Reservoir Chronicle, nº 9
Fruits Basket, nº 8
UFO Baby, nº 8
Tokyo Mew Mew, nº 7 (último nº)
Rave, nº 10
Ultra Cute, nº 7

Cambiamos el chip y os presentamos los títulos que Ediciones Glénat presenta a lo largo del mes de diciembre:

Ari, la salvadora del universo, nº 2
De *Man* y *Migoya*, uno de los dúos más dinámicos de la historieta española actual nos presenta un tebeo de los que les gusta hacer: una historia trepidante ambientada en el futuro en la que no faltan tíos cachas, jovencitas semidesnudas, armas enormes, asesinos letales, villanos pérfidos y un montón de acción para que sea imposible aburrirse. En el terreno gráfico, esta publicación presenta una notable influencia de la historieta japonesa. *Ari*, una joven asesina cuyos poderes de mutación están aún latentes, tomará partido en una guerra corporativa entre dos macroempresas que iniciaron su andadura como fabricantes de dos conocidas marcas de refrescos de cola.

Pink Prisoner
De *Kazumi Ohya*; un shojo destinado a todos los aficionados al género más dulce. En la historia que da título al libro, una ex estrella infantil de la televisión se ve obligada a ejercer de maestra de artes marciales en el rodaje de una película. Esto la llevará a reencontrarse con un antiguo amor al que literalmente hizo mucho, mucho, mucho daño. 184 páginas. 7 €.

Cat Shit One, nº 2
Un manga centrado en la guerra de Vietnam y protagonizado por gatos, conejos y cerdos tiene que ser especial a la fuerza. **Cat shit one** (publicado en Estados Unidos con el título **Apocalypse Meow**) es obra de *Motofumi Kobayashi* y la crítica ha destacado la dureza del guión y el detallismo con el que se ha recreado un conflicto bélico que marcó la historia del siglo XX. 8,50 €.

Lamu - Urusei Yatsura, nº 4

Maison Ikkoku, nº 8
Inuyasha, nº 36
Capitán Tsubasa, nº 22
Samurai Deeper Kyo, nº 20
Gravitation, nº 9
Yu Yu Hakusho, nº 19 (último número)

Por cierto, la editorial ha informado de que nuevamente están disponibles los siguientes números (agotados hasta el momento): **Love Hina** nº 13; **Cardcaptor Sakura** nº 12; **Fushigi Yuugi** nº 1; y **Ranma 1/2**, números 8 y 9.

En lo que respecta a Panini Cómics, también tenemos novedades que anunciaros. Todo esto estará a la venta en enero de 2006:

Ichigo 100%, nº 11
W Juliet, nº 10
Kare First Love, nº 8
Platonic Venus, nº 4
Full Metal Panic, nº 4
Merupuri, nº 2
Ouran Koko Host Club, nº 1
184 páginas / 7,20 €. Bimestral.
Cuando *Haruhi*, estudiante becario, entra en el aula nº 3 de música del instituto privado Ouran, un centro para gente adinerada, se topa con los seis

bellísimos miembros del "club de hosts". ¿Cómo podrá compensarles por haber roto su precioso jarrón valorado en 8 millones de yenes...? Este primer tomo incluye un montón de contenidos originales y humorísticos, entre ellos, perfiles detallados de los miembros del club. De *Bisco Hatori*. Hasta el momento se han publicado en Japón siete volúmenes.

Por otro lado, dos interesantes propuestas son las que nos hace Ponent Mon este mes:

Japón.
De varios autores. 256 páginas. 16 €. Nueve autores francófonos y ocho japoneses o residentes en Japón se reúnen en este libro, una colección de obras cortas realizadas con total libertad para describir Japón. Nos encontraremos relatos llenos de sorpresas que ofrecen una imagen de Japón que nunca hemos visto antes. Esta obra será publicada simultáneamente en todo el mundo en cinco idiomas (japonés, francés, español, italiano e inglés).

El solar de los sueños.
De *Hideji Oda*. 200 páginas. 12,50 €. *Renei* estudia Bellas Artes en Tokio e intenta encontrar su propio estilo pintando enigmáticos lienzos. Por otra parte, mantiene una ambigua relación con *Koga*, su profesor de la facultad, 20 años mayor que ella. Delante del apartamento de *Renei*, hay un misterioso solar que le despierta misteriosos recuerdos. Debilitada por su búsqueda artística y su insatisfactoria relación con *Koga*, *Renei* sufre pesadillas y le cuesta cada vez más separar la realidad del mundo onírico, al que llama "el mundo de Ku"... Cuando *Kaya*, una amiga que se había suicidado, reaparece para invitarla a reunirse con ella en ese sueño, parte para descubrir ese universo paralelo que la atrae irresistiblemente.

Más novedades para nuestras librerías. Lo que sigue es la lista de lanzamientos de Ivrea para todo el mes de diciembre:

Mar, nº 4
Daydream, nº 7
Mahoromatic, nº 7
Battle Royale II: Blitz Royale, nº 2
Battle Royale, nº 11
Los caprichos de mi amo, nº 5
Slayers: knight of aqualord, nº 6
Amasando Ja-Pan, nº 5
Brain Powerd, nº 3
Cadenas de pasión, nº 2
Eden's Bowy, nº 4
Érase una vez nosotros, nº 4
Ikkitousen, nº 9
Tokyo Juliet, nº 12

También mencionaremos este mes a Dolmen Editorial, que, después de la muy saludable acogida que **La Biblia de Dragon Ball** (obra de nuestro compañero *Vicente Ramírez*) ha cosechado, ha puesto a la venta una nueva tirada. Alabada por aficionados y por críticas, **La Biblia de Dragon Ball** puede considerarse como el mejor trabajo en español sobre Bola de Dragón hasta la fecha, por la gran cantidad de información, detalles y datos inéditos recogidos en este trabajo de investigación.

Por último, cerramos el repaso a las novedades de tipo impreso mencionando los lanzamientos que Mangaline prevé para el mes de diciembre:

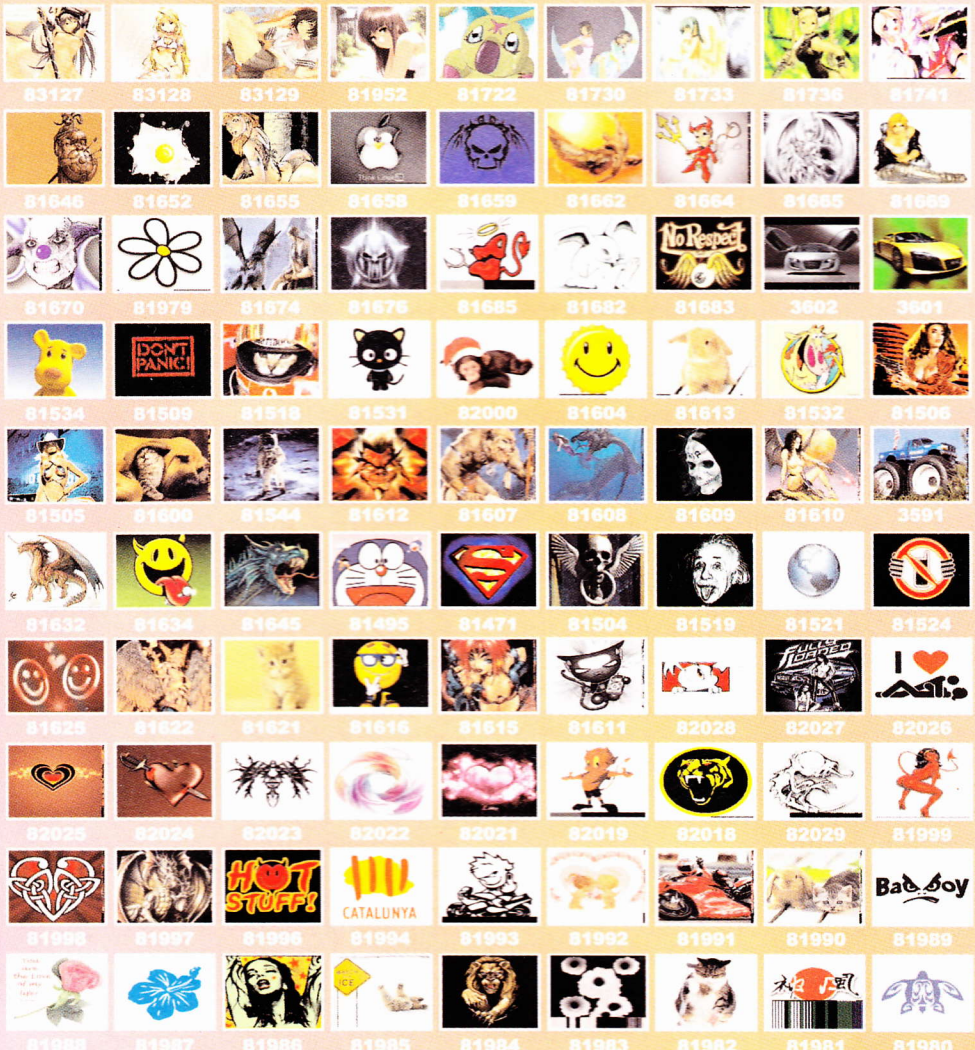
Miyu, la saga de los Shinmas de occidente, nº 3
City Hunter, números 17 y 18
Angel Sanctuary, nº 18
Mai Hime, nº 3
Please save my Earth, nº 15
Yura y Makoto, nº 16
Ai Revolution, nº 11
Coco, la leyenda del halcón, nº 10
Berserk, nº 28
Family Compo, nº 5

La edición española de **Berserk** ha alcanzado a la japonesa, de manera que los próximos números irán apareciendo cada tres o cuatro meses, según el ritmo de aparición en Japón.

Sin novedades de Otakuland, quienes al parecer van a retirarse un poco de la lucha por el mercado, limitándose sólo a terminar las series que tienen actualmente en publicación y a sacar de cuando en cuando cosas puntuales, no siendo por tanto una editorial "como las otras", que tienen un cierto volumen de series fijo mes a mes en las estanterías.

FONDOS

Envía FOTO MMI seguido del código del fondo elegido al 7775



DINÁMICOS

Envía DINA MMI seguido del dinámico elegido al 7775

JUEGOS

Envía JUEGO MMI seguido del código del juego al 7775

4413

4436

4411

4402

4415

Alcatel:OT556,OT556T,OT565, OT756. BenQ:S660C,S700.LG:C2200,C3300, F2300.Motorola:C380,C385,C650, C651,E1000,E1050, E398,E550,V1050, V160,V200,V220,V3,V300,V500,V505, V525,V535,V547,V550,V551,V600, V620,V635,V80.Nokia:2650,3100, 3120,3200,3220,3230,3300,3510i, 3600,3620,3650,3660,5100, 5140,6020, 6021,6100,6200,6220,6230,6260, 6560, 6600,6610,6610i,6620,6630,6670, 6680,6800,6820,7200,7210,7250,7260,7610,7650.N-Gage,N-GageQD.Panasonic:X200,X60. Sagem:my-C4,my-C5-2,my-C5-2T,my-X5-2,my-V55,my-V65,my-V75my-X4,my-X7.Sharp:GX10, GX20,GX25,GX30.Sony-Ericsson:F500i,K500,K700,K750i,610,T616,T630,T637,V800,Z1010,Z500, Z600,Z800.Motorola:C975,E398,E550,T720,V3,V300,V500,V505,V525,V535,V547,V550, V551V600,V620,V635,V80,V975,V960.Nokia:3510i,6010.Sagem:myC5-2,myC5-2T,myV-55,myV-65,myV-75,myX-4,myX-4T,myX-7,myX5-2,myX5-2T.Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30,-LG:5300i, 5400,7100.Motorola:C975,E398,E550,T720,V3,V300,V500,V505,V525,V535,V547,V550,V551, V600,V620,V635,V80,V980.Nokia:3100,3120,3200,3220,3230,3300,3410i,3510i,3600,3620,3650,3660,5100,5140,6010,6020,6021,6100,6200,6220,6230,6260,6560,6600,6610,6620,6630,6670, 6680,6682,6800,6820,7200,7210,7250,7260,7600,7610,7650,N-Gage,NGageQD.Samsung:E330, E630,E700,E800,E808,E820,X460.Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30.Siemens:CT56,M50,M55,MC60, S55,S56,SL45i,SL55,SL56.Sony-Ericsson:T610,T616,T630,T637,Z500-,Motorola:C975, E398,E550, V3,V300,V500,V505,V525,V535,V547,V550,V551,V600,V620,V635,V80,V975,V980,Nokia:3100, 3120,3200,3220,3230,3300,3510i,3600,3620,3650,3660,5100,5140,5010,6020,6021,6100,6200,6220, 6230,6260,6560,6600,6610,6610i6620,6630,6670,6680,6682,6800,6820,7200,7210,7250,7260,7610,7 650,N-Gage,N-GageQD.Sagem:myC5-2,myC5-2T,myV-55,myV-65,myV-75,myX-4,myX-4T,myX-7, myX5-2.Samsung:E330,E630,E700,E800,E808,E620,X460 .Sharp:GX10,GX20,GX25,GX30. Siemens:A65,C60,C61,M55,MC60,S55,S56,SL55,SL56.

CHAT

Envía CHAT MMI al 7775

24 horas

POLIFÓNICOS

Envía POLI MMI seguido del código de tu canción al 7775

Nº Licencia SGAE: SGAERMV&M/35.581/06/80406

PASION DE GAVILANES - SERIE TV	70448	BOB MARLEY - GET UP STAND UP	7848	ESTOPA - FIN DE SEMANA	70341	JIMMY BAD BOY - BAILANDO	70458
DAVID CIVERA - BYE BYE	7852	BRYAN ADAMS - HEAVEN	7849	MANUEL CARRASCO - SABRAS	70342	LOS PECES - MERODEANDO	70460
PET SHOP BOYS - ALWAYS ON MY MIND	7854	BSO - GLADIATOR EARTH	7850	SJK (LOS SERRANO) - A TODA MECHA	70346	LUCA DI RISIO - CALMA Y SANGRE FRIA	70461
ROBBIE WILLIAMS - MILLENIUM	7856	FUTBOL - SELECCION ESPAÑA	7914	AMARAL - EL UNIVERSO SOBRE MI	70353	JUANES - DAMELO	70500
ROBBIE WILLIAMS - SHE'S THE ONE	7857	ANDY Y LUCAS - CELOS	70355	DESTINY'S CHILD - BAD HABIT	70335	LUIS FONSI - NADA ES PARA SIEMPRE	70501
ROBERT MILES - ONE	7858	ANGEL LOPEZ - HASTA CUANDO	70356	MARIO - LET ME LOVE YOU	70343	SHAKIRA - NO	70502
THE CORRS - RUNNAWAY	7859	DADDY YANKEE - GASOLINA	70357	YELLOWCARD - ONLY ONE	70348	THALIA - AMAR SIN SER AMADA	70503
FEAR FACTORY - REPLICA	7860	MARIA ISABEL - MIRA NIÑO	70358	AVRIL LAVIGNE - HE WASN'T	70330	THE RASMUS - NO FEAR	70504
RICKY MARTIN - BESOS DE FUEGO	7841	MARIA ISABEL - NO ME TOQUES LAS PALMAS	70359	BLINK 182 - DUMPWEED	70331	ALASKA - BOLA DE CRISTAL	70505
SARA - TE COMERE A BESOS	7842	QUE ME CONOZCO	70359	THE KILLERS - MR BRIGHTSIDE	70347	ANDY - CHACARRON MACARRON	70506
ALANIS MORISSETTE - THANK YOU	7844	MIGUEL BOSE - OLVIDATE DE MI	70360	DAVID DE MARIA - LA CIUDAD PERDIDA	70455	BEBE - SIETE HORAS	70508
ALEJANDRO SANZ - CORAZON PARTIO	7846	EL ARREBATO - MI COLEGA DE SIEMPRE	70337	HOMBRES G - NO LO SE	70457	COLDPLAY - TALK	70515

Todo para tu móvil

SONIDOS REALES

Envía REAL MMI seguido del código de tu canción al 7775

GAMBERRO	9361	CANARIO	8277
AZNAR CON ACENTO DE TEXAS	9364	CARMEN DE MAIRENA	8126
CHIQUITO ANIS DEL MONO	9365	CATETA	8097
SINFONÍA PEDOS	9369	CHIQUITO	8117
SUBIDON SUBIDON	9339	CONDUCTOR	8204
BEBE GRITO	8116	EL PADRINO	8195
ORGASMO DE MUJER	9367	EL REY	8101
SEXY	9368	LOUIS VAN GALL	8136
BESO	8280	MACARRA	8243
BISBAL	8123	VAYA SUBIDON	9338
BURLA	8235	RARO,RARO	9371
CABALLO	8279	BORIS	8129
MUSIQUILLA NENG	9344	BORRACHO	8146
CAMILO SEXTO	8131	SONITONO QUE PASA NENG	9341
CAMPEONES	8095	TARZAN	9357

Coste del SMS: 1,20 euros IVA no incluido (Requisitos para la descarga de contenidos: 2 sms para fotos color, animaciones, videos, 4 sms para juegos). Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. Sus datos serán incluidos en un Fichero titularidad de Clasificados NET S.A. para la gestión del servicio de Contenidos SMS, y para ofrecerle promociones futuras. Para acceso, cancelación, rectificación y oposición: Apartado de Correos 18171 - Madrid 28080. Todos los contenidos son para móviles wap compatibles con fondos a color y videos. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime

Pasamos ahora a hablar de anime y de cine oriental en nuestro país, tanto si se trata del que nos llega en DVD como si es del que nos ofrecen nuestras pantallas.

El 30 de diciembre Manga Films estrenaba **New Police Story**, con *Jackie Chan* de vuelta a las calles de Hong Kong. La película, dirigida por *Benny Chan*, es una cinta de acción en la que *Jackie Chan* se rodea de algunos actores jóvenes como *Nicholas Tse* o *Daniel Wu*. *Wing* (*Jackie Chan*) es un súper policía residente en el Departamento de policía de Hong Kong. Es el mejor de todos, pues resuelve cada caso que cae en sus manos en un tiempo récord. *Fung* (*Nicholas Tse*) es un rebelde sin descanso que se conoce al dedillo las calles de Hong Kong; ansía convertirse en un agente de policía. Pero el pasado criminal de su difunto padre hace que su ambición sea un sueño imposible. Sin embargo, el muchacho tiene finalmente su oportunidad de ejercer como detective cuando convence a *Wing* de que es efectivamente un agente de policía y forman equipo para localizar un grupo de adversarios verdaderamente peligroso: La Banda de los Cinco...

Manga Films tiene previsto también distribuir **Three... Extremes**, un proyecto común entre Corea, China y Japón que continúa el experimento que supuso **Three**. Si la primera entrega plasmaba tres historias de terror, ahora se ha optado por presentarnos tres historias llevadas al límite con la dirección de tres de los directores más radicales en la panorama asiático, como son *Takashi Miike*, *Fruit Chan* y *Park Chan Wook*. El director de **Ichi the killer** nos presenta **Box**, una extraña historia de una chica que arrastra un fuerte sentimiento de culpa relacionado con el pasado y su hermana. *Park Chan Wook* pone en escena una estilizada historia de un actor secundario vengativo que tortura a un director de éxito en **Cut**. Pero sin duda la palma se la lleva *Fruit Chan* con su perturbadora historia de empanadillas que devuelven la juventud en **Dumplings**. Os tendremos informados de la fecha de salida de estas tres pesadillas, como también os informaremos de la salida de la cinta coreana de terror **Voice** y el *thriller* también coreano **Blood rain** que se encuentran también en la cartera de títulos de Manga Films.

De nuevo de manos de Manga Films, sale al mercado del DVD la película **Musa** (**The warrior**), un filme épico-histórico sobre dinastías que se enfrentan entre sí. Esta gran producción coreana del director *Sung-su Kim* se estrenó en 2001 y ahora, quizás debido al tirón de una de sus protagonistas (*Zhang Ziyi*, la polémica próxima protagonista de **Memorias de una Geisha** de *Rob Marshall*), llega ahora por estos lares.

Y por fin parece que llegará a las tiendas la anunciada edición de **Dragon Ball** por parte de Manga Films. Después de que Salvat esté distribuyendo los episodios de esta producción de Toei por los kioscos, Manga Films prepara para 2006 el lanzamiento de un total de 25 volúmenes dobles (el primero está previsto que aparezca en enero). Cada DVD contendrá seis episodios (resultan así doce episodios por volumen) y saldrá a un precio que aún está por confirmar. La periodicidad será mensual y, para desgracia nuestra, el máster de vídeo (el emitido en TV) y las pistas de audio serán los mismos que en la edición de Salvat, es decir, aparte del español todos los doblajes autonómicos (salvo de nuevo el valenciano), incluyendo el portugués para facilitar la distribución a toda la península.

Y de manos de Filmax nos llegan dos películas en DVD que giran entorno al mundo del samurái. Por una parte, nos encontramos con **La espada del samurái**, de *Yojiro Takita*, en la que un samurái deberá buscarse la vida en la ciudad para poder alimentar a su familia y allí acabará alistándose en los Shinsengumi. Es de destacar la fabulosa partitura de *Joe Hisaishi*. Por otra parte, aparece en DVD **El ocaso del samurái**, de *Yoji Yamada*, que ya pudimos disfrutar en algunas salas de cine.

De los samurai pasamos a los expertos en artes marciales, ya que Selecta edita la película de artes marciales coreana **Fighter in the wind**. Basada en una historia real, **Fighter in the wind** nos narra los duros días del joven *Choi Bae-Dal* (1922-1994), que se convirtió en uno de los mayores expertos en artes marciales y viajó a los 18 años a Japón, donde se enfrentó a lo largo del país con diferentes luchadores. La película está dirigida por *Yang Yoon-ho*.

Otra película que se estrena, pero esta vez en las salas de cine, es **Siete espadas** de *Tsui Hark*. **Siete espadas** se desarrolla en la China del siglo XVII, en la que el gobierno prohíbe la práctica de las artes marciales en un intento de imponer el orden. Pero la situación es aprovechada por un oficial del ejército de la anterior dinastía gobernante, que pretende arrasar el territorio para hacerse rico. Es el momento de unir a siete guerreros para parar los pies a Viento de fuego. *Tsui Hark* (**Una historia china de fantasmas**) adapta una novela de *Liang Yu-Sheng* titulada **Seven Swordmen Leave Heaven Mountains**, aunque solamente adapta una parte de la historia original. http://www.sevenswordsthefilm.com/

Ya en el terreno del anime, Selecta Visión nos prepara, para mediados de este mes de diciembre, una nueva oportunidad de hacernos con la serie **Cowboy Bebop** en DVD. El pack, que contendrá la serie completa, destacará por los numerosos extras incluidos (fichas técnicas y de personajes; curiosidades; información sobre el estudio Sunrise y la plantilla que se encargó de la serie; una enciclopedia sobre el sistema solar; diseños mecánicos y de personajes; banda sonora original; etc). El protagonista, *Spike*, es un cazarrecompensas con un misterioso pasado. que lo

lleva a reclamar viejas deudas sin pagar. En compañía de *Jet Black*, surca el universo en busca de todo tipo de encargos. El precio del cofre es de 60 €.

También para mediados de diciembre aparece a la venta, en edición limitada a 2000 unidades, **Appleseed The Beginning**. Se trata de una edición de dos discos en formato de lujo para los amantes de una de las animaciones más cuidadas estéticamente y tecnológicamente del año 2004. El primer disco corresponde a la película (español DD 5.1, español DTS 5.1, japonés DD 5.1, comentarios del director y del productor en V.O.S.E.), mientras que el segundo estará repleto de extras: Cómo se hizo Appleseed The Beginning - El nacimiento del Anime 3D (reportaje de 45 minutos), banda sonora, diseños de animación, tráilers (de dos minutos y medio en el caso de los japoneses y de tres minutos en el caso del español), fichas de personajes, artística y técnica, etc. Asimismo, la caja incluye un libro de 48 páginas con las mejores ilustraciones en color y el *storyboard* de la secuencia de apertura, ocho postales de la película y el cartel del estreno en cines. El argumento de la película nos lleva hasta el año 2131. La última ciudad de la Tierra, Olympus, se alza desde las cenizas de una guerra global sobre los hombros de Bioroides, clones artificiales que constituyen la mitad de la población de la ciudad. Bajo la estricta guía de un superordenador, los últimos supervivientes de la humanidad disfrutan de una paz idílica... pero sólo en apariencia. Terroristas humanos dentro de las fuerzas militares buscan un regreso al poder y chocan de frente con las fuerzas ESWAT lideradas por la legendaria soldado *Deunan Knute* y su compañero *Briareos* (75% máquina, 25% humano). *Deunan* tendrá que hacer frente a su pasado y sobreponerse al presente en una batalla sin tregua con el futuro de la humanidad en juego. El precio de esta edición especial es de 50 €.

Completan la lista de novedades de Selecta para diciembre estos títulos:

Hello Kitty, volumen 3
Los Caballeros del Zodiaco, volumen 3
Last Exile, volumen 3
Neon Genesis Evangelion, volumen 2

Pack "Anime Collectors"
Contiene las películas **Akira**, **Ninja Scroll** y **Ghost in the shell** en seis discos (precio: 50 €).
Extras de **Akira**: fichas técnica y artística, filmografía de *Katsuhiro Otomo*, Cómo se hizo Akira, galerías, quiz, tráilers, edita tu tráiler de **Akira**.
Extras de **Ninja Scroll**: entrevista a *Yoshiaki Kawajiri*, galerías, tráilers, entrevista con los dobladores de la versión inglesa, fichas técnica y artística, guía de personajes, datos de producción. Extras de **Ghost in the shell**: fichas técnica y artística, cómo se hizo, tráilers, galerías, episodios 1 y 2 de **Stand Alone Complex**.

Para las mismas fechas salen también las últimas novedades de Jonu para este año. Destacamos los OVAs de **Kimagure Orange Road** y de **Patlabor**, que, tras una larga espera, por fin están disponibles para el deleite de los aficionados:

Patlabor OVAs
Los primeros mil ejemplares incluirán en exclusiva un muñeco de la serie. Audio español y japonés (DD 2.0) y subtítulos en español y portugués.

Kimagure Orange Road OVAs
Por fin nos llegan los ocho OVAs que continúan las aventuras de *Madoka*, *Kyosuke* y *Hikaru*, más allá de donde terminaba la serie original de TV (pero antes de los acontecimientos del largometraje, también publicado por Jonu). Audio español y japonés (DD 2.0) y subtítulos en español.

Nuevo El Puño de la Estrella del Norte, volumen 3
Neo Ranga, volumen 6
Yu Yu Hakusho (Tercera temporada - Segunda parte)

También para el mes de diciembre la casa Suevia nos propone varias novedades. En primer lugar, sale a la venta el sexto y último DVD de **Meitantei Holmes** (que, pese a incluir seis episodios, seguirá teniendo un precio recomendado de 3,95 €). También lo hace el sexto y último DVD (al menos, de momento) de **Calimero y Valeriano**, con lo que queda publicada la primera mitad de esta serie (en realidad consta de 52 episodios). Además, quienes tengáis interés en haceros con alguna de estas dos series (de golpe) estáis de suerte, pues Suevia ha puesto a la venta los seis DVDs de **Sherlock Holmes** y los seis que ha sacado de **Calimero y Valeriano** en sendos cofres de 26 episodios, al precio de 19,95 € cada uno. Una oferta sin duda muy atractiva.

Pero este mes Suevia Films también es noticia por la creación de un nuevo sello infantil-juvenil. Si hasta el momento, bajo el sello Merry venían lanzando series y películas de animación del catálogo de Motion Pictures (como **Calimero y Valeriano** o **Sherlock Holmes**), ahora Suevia apuesta por series de Arait Multimedia. Así, bajo el sello "Arait Multimedia", irán saliendo series de las que ésta tenga derechos para DVD. Las primeras apariciones serán:

Hamtaro, volúmenes 1 y 2
Cuatro episodios por volumen. Se trata de una reedición de los DVDs que la propia Arait Multimedia lanzó hace un tiempo. *Laura*, una niña de quinto curso, tiene una pequeña mascota muy especial llamada *Hamtaro*. Es un hámster dorado, con una insaciable curiosidad, que anhela ser el ayudante secreto de *Laura*. Audio español. Precio recomendado: 5,95 € por volumen

Jester el aventurero, volúmenes 1 y 2
Tres episodios por volumen. Reedición de los DVDs que Arait Multimedia lanzó hace un tiempo. *Jester* es un héroe poco corriente, con un asombroso destino, si bien nació en el seno de la familia real de *Esharott*. Audio español y japonés. Precio recomendado: 5,95 € por volumen

Malo Korrigan, volumen 1
Cuatro episodios por DVD. Producción francesa por primera vez en DVD en nuestro país (la portada es similar a la de los DVDs del sello Merry). Después de siglos de guerras intergalácticas, el universo ha entrado en un período de relativa paz. El transporte espacial se ha vuelto de una importancia vital. Sólo un pequeño grupo de transportistas espaciales se levantan contra el implacable Consorcio, que monopoliza esa actividad sin seguir más leyes que las suyas. Audio español. Precio recomendado: 5,95 € por volumen.

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anim

Y por fin, como veníamos anunciando, salió también **Conan, el niño del futuro**. Desde últimos de noviembre podéis encontrar en tiendas esta apuesta de Flashback Media (en colaboración con Divisa Home Vídeo), todo un clásico de Nippon Animation considerado de culto en todo el mundo. Dirigida por los aclamados y galardonados *Hayao Miyazaki* e *Isao Takahata*, animada por el mismo equipo que se encargó de series como **Heidi** o **Marco** e inspirada en la novela **The Incredible Tide**, de *Alexander Key*, esta imaginativa serie de ciencia ficción producida en 1978 destaca por sus excepcionales diseños y combina perfectamente la acción, la aventura y el humor con un espíritu pacifista y naturalista. El argumento nos lleva a una época veinte años después de la tercera guerra mundial, después de que la raza humana y la tecnología hayan sido prácticamente borradas de la faz de la tierra. *Conan* y su abuelo habitan en un tranquilo atolón, la Isla Perdida, creyéndose solos en el mundo, hasta que una muchacha llamada *Lana* aparece desvanecida en la playa, perseguida por unos soldados que intentarán llevársela por la fuerza. Esto cambiará drásticamente la vida de *Conan* y le llevará a correr las más increíbles aventuras para tratar de rescatar a su nueva amiga de las garras de los egoístas hombres de la ciudad de Industria, que ansían hacerse con el secreto de la energía solar y así poder controlar lo que queda de la civilización humana. Incluye el doblaje español (de España) original de 1984 y el japonés original de 1978, así como subtítulos en español. Los 26 episodios de la serie se encuentran repartidos en cuatro DVDs agrupados en dos estuches dobles que a su vez quedan recogidos en un cofre cuyo precio recomendado es de 49,95 €.

E igualmente está disponible en tiendas **Haru en el reino de los gatos**, una producción del estudio Ghibli de 2002 dirigida por *Hiroyuki Morita*. Inspirada en los personajes que previamente aparecían en la película **Mimi wo sumaseba** (inédita en nuestro país), esta película nos llega de manos de Cameo Media a un precio de 15 €. Incluye doblajes español y japonés y subtítulos en español. La suerte de *Haru*, una joven un poco confusa, cambia de golpe un día cuando, al volver del instituto, salva a un misterioso gato de ser atropellado por un camión. Pero no es un gato común, sino que se trata de *Lune*, el Príncipe del Reino de los Gatos. En recompensa por su buena acción, el Rey Gato la invita a un inesperado viaje a su Reino y la llena de regalos. Y lo más increíble: le propone la descabellada idea de casarse con su hijo. Mientras *Haru* piensa si acepta la propuesta, en este mundo irreal y lejos de sus problemas diarios, es feliz. Pero pronto empezarán sus dudas... El tiempo apremia: si no vuelve a su mundo antes del alba, *Haru* se volverá felina para siempre.

Seguimos hablándoos de novedades. La casa madrileña Media Facilities está poniendo paulatinamente a la venta series del catálogo de Jetix. Así, desde hace unas semanas pueden encontrarse en tiendas como El Corte Inglés DVDs con episodios de los animes **Sonic X** o **Dinozaurs**. Ahora, apuestan por dos clásicos que, si bien no son puramente anime, sí contaron con multitud de animadores japoneses entre el equipo de producción. Nos referimos a **Los osos amorosos** (concretamente la primera serie -la mejor valorada, por cierto-, producida por Dic Entertainment y emitida -aunque con otro doblaje- por TVE a finales de los años 80) y a **Isidoro** (otra producción de Dic Entertainment que triunfaba en TVE durante los últimos 80). Ambas se publican enteras (**Los osos amorosos** en dos cofres a unos 30 € cada uno; e **Isidoro** en tres, a unos 20 € por cofre). Incluyen audio español e inglés. Concretamente, **Isidoro** (**Heathcliff**) es una coproducción entre Francia, EE.UU. y Japón (también lo es la primera serie de **The Care Bears** de la que hablamos) que nació en 1984 inspirada en las tiras cómicas creadas por *George Gately*.

Pero seguimos refiriéndonos a series clásicas, porque BRB Internacional, en colaboración con Planeta Junior y Unicef, ha puesto a la venta por fin **La vuelta al mundo de Willy Fog** y **D'Artacan y los tres mosqueperros** en sendos cofres al precio de 50 € cada uno. En realidad, cada cofre contiene dos series (el primero, **La vuelta al mundo de Willy Fog** -animada por la japonesa Nippon Animation- y **Willy Fog 2** -animada por la taiwanesa Wang Film-; el segundo, **D'Artacan y los tres mosqueperros** -animada también por Nippon- y **El retorno de D'Artacan** -asimismo animada por Wang-). Sin duda, una oportunidad única para hacerse con estas populares series, con ocasión del 25 aniversario de BRB. Pero igualmente por este motivo han salido a la venta (esta vez, con la colaboración de Universal Pictures) otras inolvidables producciones de esta casa española, como **Ruy el pequeño Cid** (animada por Nippon), **David el gnomo** (animada por la casa china Jade Animation) y **La llamada de los gnomos** (también de Jade), cada una en un cofre de 26 episodios a un precio de unos 50 €.

Y ya que estamos hablando de clásicos, es digno de mención el lanzamiento, largamente anunciado, de **Heidi** (los 52 episodios), **Marco** (los 52 episodios), **Jackie y Nuca** + **Banner y Flappy** (las dos series completas en un mismo cofre), **La abeja Maya** (los primeros 52 episodios), **La abeja Maya II** (los episodios 53 a 104 -último-), **Wickie el vikingo** (episodios 1 a 52) y **Wickie el vikingo II** (episodios 53 a 78). Toda una avalancha de series producidas o coproducidas por Zuiyo Entertainment y Nippon Animation; se trata de lanzamientos de Planeta Junior en una promoción especial con Unicef y su precio recomendado es de 50 € por pack.

Terminamos la crónica de lanzamientos en DVD con un clásico más, **Kimba el león blanco**. El popular felino creado por el inolvidable *Osamu Tezuka* fue llevado en tres ocasiones a la pequeña pantalla.

Las dos primeras series, de los años 60 (la tercera es de los 80), las hemos podido ver en nuestro país: Kimba el león blanco (primera serie, de 52 episodios) se estrenó en TVE en el año 1969 y fue emitida con un doblaje hispanoamericano basado en la versión estadounidense de la serie. En los 80 aparecieron algunos de esos episodios en vídeo en España. Y ya a finales de los 90, varias cadenas locales (así como el canal Club Súper 3) nos han ofrecido un nuevo doblaje hispanoamericano de la misma serie basado en una nueva versión americana. En cuanto a la segunda serie (de 26 episodios), nos la ofreció Tele5 con el título **El emperador de la jungla** (doblaje hispanoamericano, aunque encargado por Tele5, basado en la versión japonesa), y también aparecieron algunos episodios en vídeo (aunque basados en la versión estadounidense de esta segunda serie). Pues bien, hecha la aclaración, diremos que lo que sale en DVD al precio de 13,90 € son los primeros 15 episodios de la primera serie, posiblemente con el nuevo doblaje hispanoamericano (aunque estaría por confirmar). **La leyenda de Kimba, el león blanco** será el título del cofre, que incluirá audio español e inglés y que estará publicado por Premium Vídeo. Una preciosa serie sobre la vida de los animales, desde una óptica crítica hacia el ser humano y especialmente sensible hacia la Naturaleza. El gran clásico de *Osamu Tezuka* que fue disfrutado por varias generaciones de todo el mundo.

En el terreno televisivo, aparte de comentar que ya está aquí la TDT (veremos cómo repercute eso en la emisión de anime en nuestro país), mencionamos brevemente el estreno de **Detective Conan** en la sobremesa de la televisión andaluza (Canal 2 Andalucía) y de **Cowboy Bebop** en Cuatro (el primer episodio está previsto para la noche del lunes 12 de diciembre, en sustitución de **Stand Alone Complex**, esto es, en torno a las 2 de la madrugada). Y hablando de Cuatro, la serie que sustituirá a **La Batalla de los Planetas** será **Ulises 31**.

Seguimos con el canal Buzz, que nos propone también tres estrenos para el mes de enero:

Ghost in the shell: Stand Alone Complex: de lunes a viernes a las 22:30 y a las 4:30 (estreno el 11 de enero a las 22:30).

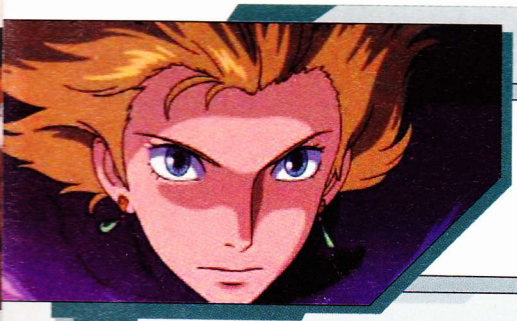
El misterioso Loki: de lunes a viernes a las 20:30 y a las 3:00 (estreno el 23 de enero a las 20:30)
Una chica apasionada por los misterios y los poderes sobrenaturales, incapaz de ver ninguno de ellos, consigue un día encontrar una muñeca que habla, que es robada poco después por un gato. Tratando de reencontrarla halla una extraña agencia de detectives que se ocupa de casos sobrenaturales. Al final pierde la muñeca, pero piensa que colaborar con *Loki* y su agencia de detectives será la mejor forma de conocer sucesos paranormales. *Loki*, el misterioso detective, atrapado en el cuerpo de un niño, no es otro que el Dios travieso y de la decepción de la mitología vikinga, que trata de descubrir por que fue expulsado del Vahala a la tierra por *Odin*.

Patlabor WXIII, la película (estreno el 29 de enero a las 21:00).
Un proyecto misterioso encaminado hacia la destrucción de los *Patlabors* se está desarrollando en las costas de la bahía de Tokio. Los detectives *Kusumi* y *Shinichiro* se ven obligados a sortear todo tipo de obstáculos en la investigación de un incidente relacionado con ese proyecto. Durante ese tiempo, *Shinichiro* conoce a una profesora universitaria, *Saeko*. A medida que avanza la investigación, *Kusumi* y *Shinichiro* van topándose con monstruos que engullen seres humanos uno tras otro. ¿Podrían estos monstruos estar involucrados en los asaltos a los *Patlabors*?

Por su parte, la segunda cadena de la autonómica catalana estrena este mes de diciembre **12 reinos**, que se emitirá a las 14:30 entre semana, mientras que a partir del viernes 9 de diciembre el 3xl.net repondrá la serie **Furikuri**, que se emitirá cada viernes sobre las 20:00h.

Otro estreno que ya habíamos anunciado es el de **Campeones** en Cartoon Network. La serie original de 1983 sobre las aventuras de Oliver y Benji aterriza en este canal el día 9 de enero, a las 14:50 horas. La emisión regular será de lunes a viernes a las 14:50 y los fines de semana a las 12:35. Se trata, como decimos, de los 128 episodios de la serie antigua (no así de los 13 OVAs que, en alguna ocasión, nos fueron ofrecidos por Tele5 y Antena3 al término de esos mismos 128 episodios). Lo que sí que se emitirá al término de esos 128 episodios es la secuela **Campeones hacia el mundial**, la más reciente adaptación animada de las aventuras de *Tsubasa* y compañía, que ahora mismo está también en emisión en Nickelodeon, Antena3 y Antena3 Neox y que, a partir de la primavera de 2006, llegará también a la parrilla de TVE.
En **Campeones: Oliver y Benji** todo comienza cuando un chico de doce años llamado *Oliver Hutton* se traslada a la ciudad de Fujisawa (llamada Nankatsu en el manga original y en las posteriores adaptaciones televisivas), cuna de los mejores jugadores de fútbol de Japón. El joven *Oliver* tiene un talento innato para este deporte y sueña con ganar algún día la Copa del Mundo junto a la selección de su país. *Oliver* tendrá que adaptarse a una nueva ciudad, con nuevos amigos y un nuevo colegio, pero lo más importante para él será entrar a formar parte del equipo de fútbol de la escuela, que aunque aún no ha cosechado grandes éxitos precisamente... Desde el primer momento, *Oliver* demostrará a sus compañeros su dominio del balón, e incluso conseguirá asombrar a su principal rival y posterior compañero de equipo: *Benji Price*, un portero imbatible. Desde ese momento le esperan torneos interescolares, campeonatos juveniles nacionales y un largo y duro camino para lograr su objetivo: convertirse en el mejor futbolista de Japón.

Cerramos la sección de noticias nacionales con el anuncio de que la película **Hauru no ugoku shiro** (**Howl's moving castle**) ha sido adquirida por la distribuidora Aurum, que tiene intención de llevarla a nuestras pantallas de cine durante los primeros meses de 2006, para después lanzarla en DVD. Recordemos que se trata de la más reciente producción de Ghibli estrenada en Japón y que tiene el orgullo de ser la película (de animación o no) más taquillera de la historia en Japón (puesto que, hasta hace no mucho, ocupaba otra producción de Ghibli, **El viaje de Chihiro**).



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anim

Para terminar, damos paso a nuestro bloque de noticias breves, internacionales o sobre otros asuntos diversos relacionados con el manganime.

Hace unos meses Sega nos presentaba uno de sus próximos lanzamientos para Playstation 2 prometiendo un juego de formato parecido a **Shenmue** pero con el mundo de la yakuza como eje central. **Ryu ga gotoku** es el título de este esperado juego que, tras visionar su tráiler, nos recuerda a algunas películas de yakuzas de *Fukasaku* o incluso a **Agitator**, de *Takahi Miike* (**Ichi the killer**, **Audition**, **Llamada perdida**). Pues bien, el 9 y 16 de diciembre se puede ver un par de promos del videojuego rodadas por *Takashi Miike*. http://ryu-ga-gotoku.com/

El 29 de noviembre se otorgaron en Corea los Blue Dragon Awards. **Sympathy for Lady Vengeance** (la tercera parte de la trilogía que formaba **Old boy**) de *Park Chan Wook* se llevó el premio a la mejor película, así como su actriz protagonista como ya hiciese en el Festival de Cine de Sitges. Después de pasear su película por festivales de medio mundo, *Park Chan Wook* volverá a Corea para empezar a trabajar en su próximo proyecto titulado **Even If You're a Cyborg, It's No Problem**, donde una joven está obsesionada con que es un androide. Una vez finalizado este proyecto, *Park* tiene previsto rodar una historia de vampiros titulada **Bakjwi** (El murciélago).

Uno de los directores más brillantes del panorama japonés actual es *Kiyoshi Kurosawa*, que al mismo tiempo es un director desconocido e inédito por estos lares. *Kurosawa* ha dirigido **Cure**, **Kairo** o **Bright Future**. Actualmente su nombre ha saltado de nuevo a la palestra internacional por el estreno en Estados Unidos de **Kairo** y la realización de una readaptación.

VIZ Media BV, empresa resultante del acuerdo de colaboración entre Copyright Promotions y VIZ Media, publicará (en asociación con Tokyopop Germany) títulos manga en el mercado alemán. Las primeras apuestas proceden del catálogo de la editorial Shueisha, como **Bleach**, **Ichigo 100%**, **Death Note**, **Prince of tennis**, **Maria Sama** o **Crazy for you**. Concretamente, se apostará con fuerza por títulos del género shojo.

Ya se conocen los precandidatos al Óscar a la mejor película de animación de este año. Si bien los candidatos definitivos a llevárselo se conocerán el mes que viene, por el momento tienen posibilidades las películas **Valiant**, **Chicken Little**, **Robots**, **Gulliver's Travel**, **Hoodwinked**, **Howl's Moving Castle**, **Madagascar**, **Steamboy**, **Wallace and Gromit** y **The Corpse Bride**.

Después del buen funcionamiento de la adaptación a imagen real de **Nana**, de *Ai Yazawa*, y el anuncio de la producción de una segunda película, nos llega la noticia de que durante 2006 se estrenará una serie de TV acerca de la vida de estas dos chicas que comparten el nombre *Nana* y el apartamento. Esta nueva serie se suma a la ya existente adaptación del estudio Madhouse de **Paradise Kiss** (también de *Yazawa*). Por cierto, la canción de cierre de la serie es una de las canciones del nuevo disco de *Franz Ferdinand*).

Otro anime que va a contar con una versión en imagen real es **Prince of Tennis**. La película será dirigida por *Yuivhi Abe* y *Hongo Kanata* interpretará a *Ryoma*. El estreno está previsto para el 2006.

Menos conocido es el manga de *Yusaku Hanakuma* titulado **Tokyo Zombie**, que se ha convertido en una alocada comedia a manos de *Sakichi Sato* con dos populares actores: *Tadanobu Asano* y *Sho Aikawa*, quienes interpretan a dos expertos en artes marciales que se han de enfrentar a una horda de zombies.

Continuando con las adaptaciones, nos encontramos con el manga **Asatte Dance** (**Dance Till Tomorrow**) de *Naoki Yamamoto*, una comedia romántica que estará dirigida por *Ryuichi Hinda* e interpretada por *Hirokai Matsuda* y *Ai Kurosawa*.

Por otra parte, otra mangaka también ha visto adaptado uno de sus manga: *Erika Sakurazawa* es la autora de **Tenshi**. *Kato* es un chico que un buen día ve aparecer ante sus ojos a un ángel con el aspecto de una chica monísima a la que, increíblemente, sólo pueden verla corazones solitarios. **Tenshi** se estrenará en enero en Japón. http://www.tenshi.bz/

Pero sin duda una de las adaptaciones más esperadas por los lectores de manga de este lado del mundo es **The last love song on this little planet** o, como es más conocida, **Saikano**. Basada en el manga de *Shin Takahashi*, la película está protagonizada por *Aki Maeda* y *Shunsuke Kubozuka* y tiene previsto su estreno el 28 de enero en Japón. Podéis disfrutar del tráiler en http://www.saikano-movie.com http://www.toei-anim.co.jp/movie/2006_saikano/2006saikano_w.html (intentaremos ponerlo en el CD, pero a las fechas que estamos no sabemos si dará tiempo).

Sin embargo, para otros la alegría viene de la noticia de la próxima adaptación del manga de *Osamu Tezuka* llamado **Dororo** (que cuenta con una reciente adaptación para la Playstation 2 con el título **Blood will tell**). La película, que se pretende estrenar en 2007 en Japón, estará dirigida por *Shioda Akihiko* e interpretada por *Kou Shibasaki* (algunos la recordaréis en **Llamada perdida**, de *Takashi Miike*) y *Shibasa Hao*. Otro dato interesante de esta producción es el hecho de que las coreografías corran a cargo de *Tony Chin Siutung*, que trabajó en películas como **Hero** o **La casa de las dagas voladoras**. **Dororo** es la historia de *Hyakkimaru*, un joven samurai que ha de recuperar las 48 par-

tes de su cuerpo que le fueron sustraídas cuando era un bebé por su padre a cambio de ver cumplido su deseo de hacerse con el país (desde entonces posee un cuerpo mecánico) y para recuperarlas tiene que batirse con 48 demonios. En su viaje *Hyakkimaru* estará acompañado por un ladronzuelo llamado *Dororo*. El manga se publciará este año 2006 en Francia de manos de Delcourt (en tres tomos).

Quien se encuentra preparando su nueva película (que también gira en torno al mundo del samurái) es *Hirokazu Kore-eda*, el director de **Nadie sabe**. **Hana yori mo nao** nos traslada al año 1702. *Sozaemon* es un joven samurai de campo que viaja a Edo en busca del hombre que mató a su padre (el asesino es nada menos que *Tadanobu Asano*, el rival de *Kitano* en **Zatoichi**). Ya en Edo, el joven *Sosaemon* se moverá entre la gente más pobre de la ciudad, y llegará a plantearse si llevar a cabo su venganza.
http://www.shochiku.co.jp/hanayorimonao/

Takashi Miike se pasea ya por EEUU y ha rodado un episodio de una serie de televisión titulada **Mastes of horror**. Cada capítulo está dirigido por algún director destacado en el género del terror, como *Dario Argento*, *John Carpenter* o *Tobe Hooper*. El capítulo que dirige *Takashi Miike* se titula **Imprint**.
http://www.mastersofhorror.net/

Cada vez conocemos más datos sobre la próxima película de *Mamoru Oshii*, titulada **Tachigui: the amazing lives of the fast food grifters**, se trata de una adaptación de una novela del propio *Oshii* y aunque se ha anunciado que es una película de animación no lo va a ser al uso ya que mezclará la imagen real con la animación. Tendremos que comprobar qué resulta ser este experimento del director de **Ghost in the shell**, aunque promete ser una comedia. Lo peculiar también es el argumento, pues gira en torno a los "tachigui" que son la gente que va "por ahí" comiendo en los pequeños establecimientos de comida rápida de las calles y marchándose sin pagar. La página oficial de Producciones IG nos cuenta que "**Fast Food Grifters** son los espíritus que van de aquí para allá, llevando consigo sus distintos estilos dietéticos. En realidad son héroes que, con rabia, dejaron atrás sus nombres en el lado oscuro de la cultura dietista. Ahora, su leyenda se reaviva con más fuerza que nunca". Paranoia de *Oshii* al canto con pinta de estar destinada a gourmets...

Por otro lado, es sorprendente el éxito que las patinadoras japonesas están consiguiendo este año. Lo han demostrado en el trofeo Eric Bompard, donde *Mao Asada*, con sus 15 añitos, se ha impuesto a otras veteranas, y *Shizuka Arakawa* quedó tercera. Asimismo, hace unas semanas el japonés *Daisuke Takahashi* ganaba el Skate America.

Una entrevista publicada en la revista **New Words**, de la editorial Kadokawa Shoten, el presidente de Gonzo Digimation (*Shouji Murahama*) anunció que la compañía tiene en mente la creación de una filial que, bajo el nombre Gonzo Revolution, irá 'dando a luz' películas de imagen real. El primer proyecto que se proponen será el largometraje **Afro Samurai**, con el actor *Samuel L. Jackson* destacando entre el reparto. La siguiente producción será previsiblemente una adaptación a la imagen real de **Blue Submarine No. 6** (que, a su vez, es una adaptación de una novela de *Satoru Ozawa*). Esta película estará dirigida por *Masahiko Okura*.

Takeshis', la última película de *Takeshi Kitano*, ha entrado novena en la taquilla japonesa.

Otra adaptación a imagen real que está en preparación es la de **Blood, the last vampire**. Se empieza a rodar en marzo del 2006 y estará dirigida por *Ronnie Yu* y protagonizada por una actriz coreana de nombre *Ji-Hyun-Jun* (prota de una comedia bastante divertida y muy conocida entre los aficionados al asiático, sobre todo al coreano: **My sassy girl**).

En diciembre llega el videojuego **Las Crónicas de Narnia: El léon, la bruja y el armario**, basado en la película de igual nombre que llegará a los cines en diciembre de la mano de Disney y Walden Media. El juego estará disponible para PC (a un precio de 39,99 €), PlayStation 2 (59,99 €), Game Boy Advance (49,99 €) y Nintendo DS (49,99 €).

También aparece un nuevo título de la exitosa saga Sonic. Se llama **Shadow the Hedgehog** y, en él, el oscuro *Shadow* será el protagonista. Anunciado por Atari y Sega para estas Navidades, el videojuego pone a nuestro alcance un amplio arsenal de armas, vehículos y objetos para atravesar a toda velocidad más de 50 misiones de vértigo. *Shadow*, un espíritu rebelde con un pasado oscuro, luchará por descubrir su verdadera identidad. Su única esperanza es recoger las siete esmeraldas del Caos para desvelar los secretos de su pasado y futuro. Desde la primera aparición de *Shadow* en **Sonic Adventure 2** (2001), el personaje también ha ido participando en **Sonic Adventure 2 Battle** (2002), **Sonic Heroes** (2003) y en la serie de dibujos animados **Sonic X**. Ahora, por fin, es el protagonista de su propia aventura. Estará disponible para PlayStation 2 (59,99 €), Nintendo Game Cube (59,99 €) y Xbox (59,99 €).

A partir de diciembre, la compañía telefónica KDDI permitirá a sus clientes japoneses disfrutar en sus teléfonos móviles de las historietas y los dibujos animados del fallecido *Osamu Tezuka*. Títulos como **Astro Boy**, **Black Jack** y **Buda** destacan entre las elegidas, si bien *Tezuka* también llevó al formato manga relatos clásicos como **La vuelta al mundo en 80 días**, **Pinocho** o **Crimen y Castigo**. Asimismo, el periódico Nihon Keizai afirma que la lista de producciones ofertadas podría ampliarse hasta un total de setecientos títulos. Los dibujos de *Tezuka* estarán disponibles para los móviles de tercera generación, a razón de dos episodios por serie cada lunes, cada miércoles y cada viernes. Se espera un volumen de ventas correspondiente a unos treinta mil usuarios al mes.

Y ya podéis iros preparando, porque el ExpoManga de Madrid está muy cerca... De momento, podéis ir viendo la info al respecto en www.amigosdelcomic.com

Mazochungo y Lázaro

ExpoCómic 2005

Un año más, una cuadrilla de intrépidos reporteros de Minami se internaron durante cuatro días en la impenetrable jungla del Pabellón de Exposiciones de la Casa de Campo para poder informaros de primera mano sobre eeste evento.

Expocómic es uno de los salones que conjuga la oferta de stands con actividades alternativas como exposiciones, talleres y mesas redondas y presentaciones. Los invitados, entre los que se encontraban nombres como los de *Steve Rude, Chris Claremont, Mark Buckingham, Mark Wheatley, Alfonso Azpiri, Carlos Pacheco, Purita Campos, Kenny Ruiz, Ken Niimura, Victor Santos, Cels Piñol, Luis Royo* y muchos más. Las exposiciones recogían una retrospectiva de *Azpiri*, con originales muy trabajados que sirvieron de portada de videojuegos, de diversos álbumes y de sus obras más carismáticas: **Lorna** y **Mot**. Por otro lado está *Purita Campos*, uno de los éxitos más potentes de Glénat con su reedición de **Gina** (*N.d.R. Y lo triste es pensar en la de chicas que se estarán perdiendo esta magnífica obra por culpa de las mamarrachadas que se compran hoy en día. Hacedme caso: menos Naruto y más leer buenas obras, nenas*), y destacaba la originalidad de la de *Steve Rude*, que además de mostrar portadas e ilustraciones a color de una calidad impresionante, nos enseñaba retratos femeninos y desnudos, algo que normalmente no vemos de este autor. También estaba *JM Fuentes*, con sus pinturas con componentes fantásticos, detallistas y llenas de color.

En mi caso, acudí todos los días como buena friki y conseguí colarme en alguna de las cenas con alguno de los autores invitados. Aquí realizaremos un repaso al día a día de Expocómic con sus mejores momentos:

JUEVES, 1 DE DICIEMBRE
CALENTANDO MOTORES Y ENFRIANDO GARGANTAS

Con un frío bastante interesante encontramos el Pabellón de Convenciones algo vacío, por aquello de ser entre semana y el primer día. Vemos la estructura habitual: stands con tiendas, academias de dibujo, uno muy ingenioso de venta de originales, de asociaciones, etc. Al final están el escenario múltiple, que acogerá mesas redondas, firmas monstruo, cosplay y karaoke. En la planta baja también hay un taller de dibujo para niños, otro en el que se daban clases magistrales y de dibujo con modelos, una sala de proyecciones y otras cositas, como el sufrido mostrador de información. En el primer piso están las exposiciones. Tras el reconocimiento general del terreno, asistimos a la sesión de firmas y nos vamos cuando están cerrando el chiringuito.

VIERNES, 2
LA ADORACIÓN DE LOS FRIKIS

El recinto se va llenando y el nivel de frikismo aumenta por momentos. Hace calor. Mucho, ya que como todo el mundo sabe el friki genera una media de cuatro veces más calor y sudor que una persona normal (*N.d.R Y va sin coña... Tuve la suerte de estar el jueves a primera hora echando un cable montando Stands, es decir, tomando carajillos con los electricistas, y pude constatar como la temperatura pasó de los ocho grados del principio a los 24 de la calefacción y a los posteriores doscientos y pico que despedían las pandas de frikis que pululaban por los pasillos. Suerte que no eran demasiados*). Comienzan a verse los primeros disfraces, incluyendo uno muy chulo de *Van Helsing* que un par de veces es confundido por *D'Artagnan* o la botella de *Tio Pepe* por profanos en la materia. El día ya ha sido más animado, con la charla de *Claremont* y *Pacheco* había estado hasta los topes y se dejaron caer algunas presentaciones. Cabe destacar la adoración de los fans a *Claremont*: le paraban para hacerse fotos, pedirle autógrafos o simplemente señalarle y babear. A veces llegan a ponerse simplemente cerca de él mientras está parado y sacarse fotos sin que *Chris* se de cuenta. Las firmas de la tarde, con la mayoría de los invitados, se colapsan de gente todos ansiosos por un dibujito y una firma. Se ven importante tacos de cómics y ejércitos frikis detrás de *Pacheco*, que no se quitaba su cazadora de cuero ni a tiros... es que es el rey del estilo *cool-comiquero*, de Cádiz tenía que ser como nuestro querido jefe (¿Vendrá en los genes?). Simultáneamente se anunciaban otras firmas en diversos stands, lo que llevaba a desear tener el don de la teleportación. *David Ramírez* firma en el stand de Dolmen ediciones y llena el pasillo de fans que quieren cientos de dibujitos, siendo el personaje de la pequeña pervertida *Zuzan* uno de los más solicitados. Yo, como megafan de *DR* (leer sus cómics en el baño es uno de mis vicios secretos) hago cola y me hago con el titulo de friki total al poseer la mayor selección de producciones de *Ramírez*.
El equipo de Minami comienza a dejarse ver: *Sakusuki* aparece vestida con un toque gótico muy majete y el público tiembla con la

aparición de *Rafa del Río*, que acapara uno de los ceniceros del sitio y se niega a dejar de entregarse al vicio pese a que la moqueta tiene pinta de arder con una chispita (*N.d.R. Para eso estaba el cenicero, nena*), por no hablar de los esfuerzos de cierto guardia de seguridad que finalmente tuvo que dejarlo por imposible (*N.d.R otra vez: No era por mí, era por la pobre Saku, que conste*). *Eva* también viene, y nos reímos mucho y marujeamos vilmente sobre muchas cosas.
Ese viernes me cuelo en la cena con los *Claremont*, que dijo al comentarle que quería empezar a hacer guiones "mantén tus manos alejadas de los mutantes! (Risas)". Tras el ágape, recojo mis restos llenos de comida mejicana y margaritas y me voy a dormir.

SABADO, 3
SARDINAS EN LATA Y COMPRAS COMPULSIVAS

A reventar. Sabadote, buen tiempo y actividades para todos. Tres elementos que hicieron que el Salón se llenase hasta la bandera, y eso que los pasillos eran anchos. Disfraces a patadas, y muchas cosas que ver y hacer: Proyecciones, presentaciones, charlas, clases magistrales de dibujo y sesiones de firmas multitudinarias. *Mark Buckingham* dio una clase magistral de dibujo y regaló a los presentes todos los bocetos que había hecho, y *Cels Piñol* regalaba su megasello "Reino de Dick" firmado, lo que causa un gran placer y unas colas interminables. Muchos quieren hacerse fotos con los autores. En el horizonte se divisan pequeños ejércitos de frikis de **Naruto**. Son muchos, y llega un momento en que todos se mesmerizan y parecen una oleada de bandas para el pelo y muñequeras. Los stands ofrecen una amplia variedad de productos que provocan una marejada de bolsas: novedades, números atrasados y rarezas de ayer y hoy, camisetas, pósters, muñequitos, figuritas, chapas (yo me compre dos: una caca de **Dr.Slump** y el logo de *Amigo*, de **20th Century Boys**) colgantes y muchas, muchas cositas más. El stand de body painting esta al completo y un montón de gente sale maquillada y con SFX de cicatrices y demás, y en el de la Academia C10, la modelo y actriz *Celia Blanco* firma, siempre con una sonrisa, a las masas de fans que tenían pósters y fotos suyas.

El día se hace largo como una intro de las **Sailor Moon**, y las fuerzas flaquean. Las presentaciones se suceden, y *Purita Campos* se deja mimar por sus fans en su mesa redonda. Me dejo caer por el stand de venta de originales, donde *Steve Rude* hacía jornadas interminables de firmas mientras negociaba con su material. A la venta veo cositas de *Buckingham, Wheatley, Enrique V. Vegas* (que no puedo acudir por una cuestión familiar), *Purita Campos* (que también vendía portadas a color), y muchos más. Los precios eran bastante asequibles, y muchos cayeron en la tentación.
Los Munueras llegan en medio del frikismo y se recorren el Salón comprando novedades y nos hacemos recomendaciones mutuas. Hay ceremonia de entrega de premios y *Naoki Urasawa* se lleva dos, a mejor obra extranjera y mejor guionista internacional. La noche se alarga ya que, disfrazada de cesta para panecillos, me infiltro en una cena para autores, algunos miembros de la organización y editores que se celebra en las inmediaciones. Mucha conversación y mucha comida, lo que confirma que a los autores guiris les gusta España más que a *Momoko* el micro del karaoke. Después, juerga en la zona de Sol y la ansiada camita.

DOMINGO, 4
PERDIDAS AUDITIVAS

Hoy no me levanto ni con una excavadora, aunque el dulce olor del buffet del hotel me arrastra a la ducha. Por la mañana, cosplay. *Los Munueras Bros.* llevan un buen rato, y tengo que abrirme camino entre masas de otakus disfrazados, con loose socks, con bandas de **Naruto**, con peluches, adminículos, etc. que están sentados en las sillas o en el suelo alrededor del escenario. Las **Charm** presentan el evento, y *Mike* era su maestro espiritual, y se vieron trajes hechos con mucho trabajo y dedicación. Grupos disfrazados de **Bleach**, de guerreros de rol, de jedis, de **D.N.A.2**... yo personalmente me quedo con el chaval que, por su cuenta, iba de tentáculo del videojuego **El Día del Tentáculo**, con sus minibracitos y todo.
Una vez entregados los premios, llegó la tarde, y con ella más actividades y más gente. El taller de dibujo para niños estaba muy animado, y también hay firmas y proyecciones. Pero el verdadero bloque de desmadre llego por la tarde con el karaoke manga, presentado por *Lydia* de las **Charm** y donde el volumen alcanzó proporciones brutales, escuchándose los berridos de algunos concursantes en la misma entrada. El público estaba animado, dando palmas o coreando dependiendo de la canción, y mientras el jurado deliberaba un puñado de otakus se subieron al escenario en plan espontáneo. Yo pensé que las tablas cederían y que los bafles explotarían, pero el gran *Jaime Ortega* puso orden y se procedido a la entrega. La ganadora fue nuestra *Momoko*, con **Sailor Moon**, que cantó una vez más. Como la cosa se había alargado, cuando acabó ya casi estaban echando el cerrojo, así que recogimos velas, bolsas y demás hasta el siguiente evento friki.

Por un precio irrisorio Planeta publica en su colección Biblioteca Pachinco un tomo de quinientas ochenta y dos páginas dándonos a conocer una de las creaciones más retorcidas de Osamu Tezuka.

MW

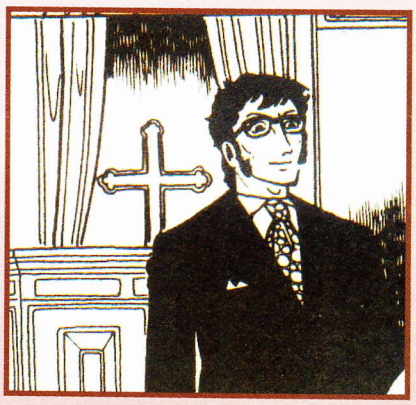
EL TEZUKA MÁS OSCURO

MW es un manga difícil por varias razones. La primera es que carece del ritmo narrativo que *Tezuka* solía imprimir en sus obras. La segunda es que uno de los personajes principales es una representación de muchos de los males que asolan una sociedad cualquiera, como los asesinatos a sangre fría, las violaciones, y un largo etcétera. No cabe duda que nos encontramos con una de las obras que más rompen con la propia carrera y estilo de *Tezuka*, logrando sorprender en muchos momentos (aunque ya no tanto como lo haría en los años setenta cuando se publicó en Japón).

La historia es sencilla, aunque compleja en su trasfondo. Trata sobre dos personajes a los cuales une un pasado común: el padre *Garai* y *Yuki*, un joven atractivo que trabaja en un banco. Ambos estaban en la isla de Okinomafune cuando apenas eran unos niños: *Garai* como parte de un grupo de delincuentes juveniles, *Yuki* como víctima de estos. En dicha isla había una base militar americana y ocurrió un escape de un gas mortal cuyas siglas eran MW. Aunque *Garai* no fue afectado, *Yuki* estuvo expuesto al gas y su vida cambiaría para siempre. No solo este terrible pasado les une, sino que tienen una relación homosexual, algo pecaminoso para el padre *Garai*, que lucha entre sus ideales religiosos y sus deseos carnales. Por si fuera poco, *Yuki* se convierte en un auténtico monstruo: secuestra y asesina sin vacilar, tejiendo un sendero que solo él conoce. Un ser hermoso y a la vez perverso, de intenciones poco claras, como un demonio sobre la tierra: así es *Yuki*, que tanto es capaz de violar a una mujer como de asesinar a un niño. Pero *Garai* cree que puede salvarlo y, mientras lo intenta, descubre que todo vuelve al pasado, que los crímenes del gobierno japonés y sus tratos con el ejército americano acabarán pasando factura. Todo ello tratando temas como el terrorismo, la corrupción política o la homosexualidad en una cultura que no la aceptaba como tal.

El propio *Tezuka* reconocía que no había logrado todos sus propósitos con **MW**, especialmente el tema narrativo. Lo cierto es que a veces da la impresión que hay partes que sobran o son excesivamente largas, sin llevar a puerto nada especialmente importante ni de interés, y en cambio el final se precipita al parecer del redactor. Los personajes no muestran una evolución tan detallada ni clara como en **Adolf** u otras obras del autor, aunque no por ello dejan de ser interesantes en mayor o menor medida. Puede que *Yuki* sea el más complejo, a pesar de que *Tezuka* lo acabe tratando más como un sádico insensible que como un hombre herido por la corrupción de aquellos que subvencionaron el gas MW (un caso que, al parecer, tiene raíces verídicas en las que *Tezuka* se inspiró).

No podría terminar este artículo sin desatacar la labor artística de **MW**, con algunas viñetas simplemente magistrales, con ese toque más experimental que a veces el autor utilizaba con resultados formidables. A pesar de no ser la mejor obra de *Osamu Tezuka*, lo cierto es que sigue siendo una lectura más que recomendable que, quizás, hubiera sido perfecta con unas doscientas páginas menos. Lectura obligada para todo aquel que quiera conocer al *Tezuka* más retorcido y oscuro.

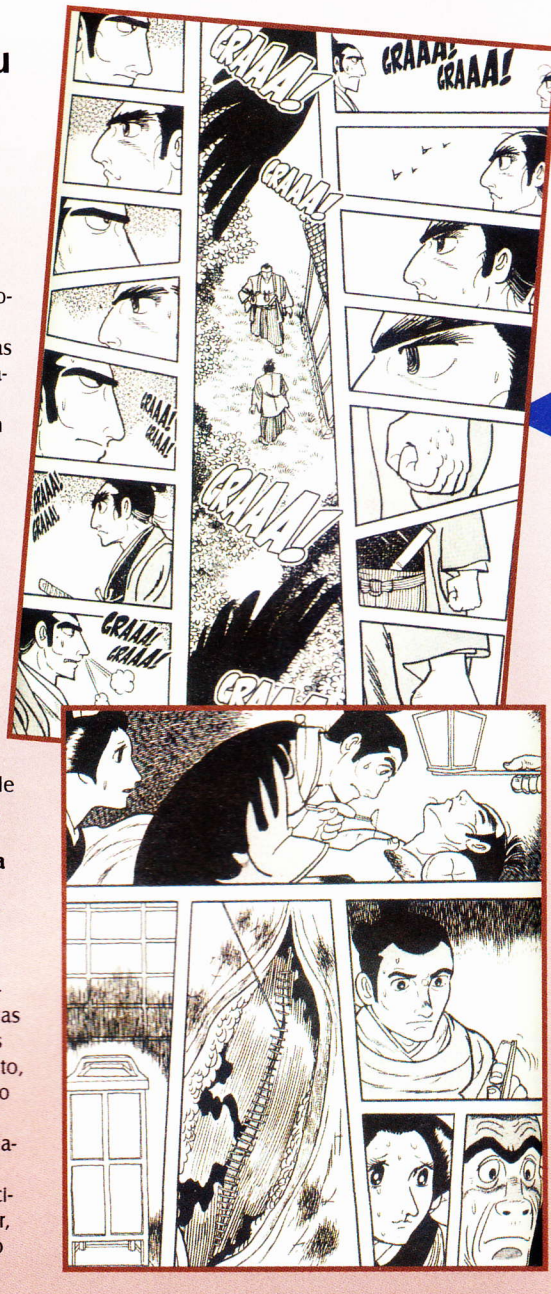


MW © 2005 by Tezuka Productions

Jaime "Thorin" Munuera

EL ARBOL QUE DA SOMBRA

La publicación de una de las muchas obras de Osamu Tezuka siempre supone una alegría pero más si se trata de un manga como este Hidamari no ki.



El árbol que da sombra, al igual que **MW**, es una de las creaciones más maduras del gran *Osamu Tezuka*, el cual no debe ser considerado solo como el padre del manga sino como uno de los autores más destacables de la historia del cómic en su conjunto. El manga que nos ocupa es una de los más densos y complejos de cuantos se han publicado en nuestras fronteras. No en vano se trata de ocho tomos que *Planeta* publica en su colección Biblioteca Pachinko. Por otra parte, su complejidad se debe a la época que trata, de mediados a finales del siglo XIX, época conocida como bakumatsu. Sin duda alguna, una de las etapas más tumultuosas de la historia de Japón, pues supuso el final del shogunato y una apertura real hacia Occidente. Con gran maestría *Tezuka* nos conduce a través de dos tramas, dos personajes, y su vida durante esos años de crisis y cambio.

Como ya he comentado, **El árbol que da sombra** navega entre las vidas de dos personajes: uno es un samurai, Manjiro Ibuya, de fuerte carácter, aún joven e inexperto pero con grandes cualidades. El otro es, curiosamente, un antepasado del propio *Tezuka*. Su nombre es Ryoan Tezuka y es un joven a punto de cumplir los treinta que sigue los pasos de su padre, es decir, se dedica al estudio y práctica de la medicina occidental. Debido a que los únicos contactos con Occidente que Japón tenía en esa época era con los holandeses, esta medicina es considerada como holandesa y se enfrentaba de lleno a la medicina de tradición china que los médicos del Shogún practicaban. Así, nos encontramos por una parte con las vivencias de Ibuya como samurai y con la perspectiva de un médico en formación con ideas y métodos que se alzan contra una tradición aún imperante pero tan podrida como el propio shogunato.

La grandeza de *Tezuka* es lograr hilar las incontables historias de ambos personajes sin que perdamos el interés ni un instante, mezclando el drama, la acción y la comedia de forma perfecta, instruyéndonos sobre la época y sus visicitudes. Sin lugar a dudas se trata de una de sus obras mas ambiciosas, publicada entre 1981 y 1986. También se trata de una de las más tardías, lo que significa diversas cosas. Primero, la madurez de lo narrado, como ya he indicado. Segundo, su magnífico apartado artístico, especialmente detallado en las operaciones que Ryoan Tezuka llevará a cabo. *Tezuka*, a pesar de ser criticado por muchos por el aspecto aparentemente infantil de sus personajes, alcanzó cotas brillantes en la composición tanto de las viñetas como de su contenido. **El árbol que da sombra** es perfecto en ese sentido, un ejemplo de cómo el dibujo ha de estar supeditado a la narración formando un todo indisoluble.

Poco más se puede decir. Nos encontramos con una buena edición de una de las creaciones del dios del manga, como es conocido en su tierra natal, y, por lo tanto, merece una oportunidad. En un mercado saturado de obras menores, de guiones simples y destinados a un público ampliamente adolescente, un título como **El árbol que da sombra** debe ser bien recibido. Por parte de este humilde redactor, *Osamu Tezuka* siempre tendrá un hueco en mi biblioteca.

Hidamari no ki © 2005 by Tezuka Productions

Alejandro Peralta (aka Cuntsis)

Atrévete con el SUSHI

¡TODO EL MUNDO A COCINAR!

¿Estás buscando un libro sobre sushi y no sabes dónde encontrarlo? No hay problema. Súbete al carro con nosotros y descubre el manga: Atrévete con el sushi, donde aprenderás todos los secretos que necesitas saber para llegar a ser un maestro en esto del sushi. ¡Nunca antes la cocina había sido tan divertida!

Fue una agradable sorpresa llegar un día a la tienda y encontrarme en una de las estanterías este curioso cómic entre todas las novedades. Nada más verlo me llamó la atención por la bonita portada y su título; recuerdo que pensé extrañado que cómo era posible que algo así llegara a España. ¿Un tebeo de cocina japonesa? Bueno, ¿y por qué no?, si al fin y al cabo ahora se publican cosas que antes era impensable ver por aquí; es bueno que se abran fronteras, y más si encima se hace con títulos tan entretenidos como el que os presentamos. Antes de empezar es necesario explicar que **Atrévete con el sushi** no cuenta ninguna historia típica que trate sobre unos protagonistas que viven aventuras e intentan superar sus habilidades culinarias para ser los mejores en su especialidad, como pasaba con el antiguo anime **Sushi, el pequeño chef** o el propio manga **¡Amasando Ja-pan!**, ni tampoco es el típico tostón de cocina frío y serio donde te dan unos pasos a seguir y los tienes que ir haciendo poco a poco siguiendo las instrucciones, nada de eso. ¿Qué es entonces? Pues es una historia entretenida donde se enseña de manera sencilla y amena cómo hacer nuestro propio *sushi*. Pero el cómic no solo se queda en el ámbito de esta típica comida japonesa, sino que va más allá, porque también podremos conocer curiosidades y costumbres del mundo gastronómico japonés mientras por ejemplo aprendemos útiles trucos para hacer una buena compra de los alimentos que se necesitan. Sin embargo, el mayor logro de este título no es la gran cantidad de cosas que enseña, sino por la forma en que lo hace. Gracias a que la historia se cuenta en viñetas todo es más llevadero y fácil de ver y comprender. Además, en los márgenes de cada página salen unos simpáticos bichos haciendo trastadas que le dan a la historia un acertado toque cómico y gracioso; son como las mascotas. El lenguaje utilizado es otro punto a favor: los personajes protagonistas hablan en tono amigable e informal y en las explicaciones no se usan palabras raras que solo conocen los cocineros, todo se entiende perfectamente. A esto último ayuda además lo detallado y claro que es el dibujo de los fondos, los utensilios, los alimentos, y el de la forma en que se prepara la comida. El argumento del relato también tiene su toque de sencillez: Un chico y una chica normales y anónimos, que bien podríamos ser nosotros mismos son invitados por un amigo japonés para ir a comer *sushi* a su casa. Como la pareja no tiene ni idea del tema deciden pasarse antes por un restaurante donde lo preparen y así no hacer luego el ridículo; de esta forma tomarán contacto por primera vez con el interesante mundo del *sushi*. Ya en casa de su amigo *Takashi*, la pareja aprenderá más detalles, escuchando cómo trabaja un maestro del *sushi*, desde que elige los productos en el mercado hasta que los prepara y sirve en el mostrador de su restaurante. Finalmente, los protagonistas se animarán a preparar su propio menú siguiendo los consejos de *Takashi* y su esposa. No tiene más complicación. Por último, como colofón de la obra, en el prólogo se incluye una práctica lista de los ingredientes, materiales y conceptos más importantes a la hora de preparar este plato tan famoso.

Los creadores del cómic **Atrévete con el sushi** son dos mujeres y se llaman *Isabel Kreitz*, una autora alemana que ha publicado numerosos álbumes y series, y *Junko Iwamoto*, periodista *freelance* que colaboró en la traducción del anime **Dragon Ball**; las dos forman el Estudio Isamoto y comparten una verdadera pasión por el *sushi*. Para realizar esta obra contaron con el asesoramiento de *Hideaki Morita* y *Petra Garling*, del restaurante japonés *Matsumi* de Hamburgo.

La publicación de este tomo por estos lares corrió a cargo de Ediciones La Cúpula, y cuenta con 76 páginas de altísima calidad, con tapa dura y sobrecubiertas a un precio de 8,95€, que aunque pueda parecer algo alto no lo es tanto si tenemos en cuenta la calidad del papel usado. Ya para terminar, quizás el único pero que le hemos encontrado a este original y divertido tomo es lo corto que se nos hace, pues no es que tenga muchas páginas que digamos; por lo demás está muy bien. Por tanto, si eres de los que siente curiosidad por la cocina japonesa y te gusta probar y experimentar nuevos sabores no lo dudes, **Atrévete con el sushi** te enseñará a ser un gran chef mientras disfrutas leyéndolo.

© STUDIO ISAMOTO / CARLSEN VERLAG GMBH 2004 - © EDICIONES LA CÚPULA S.L.

Yotsuba!

KIYOHIKO AZUMA

Azumanga Daioh tuvo un interesante éxito en nuestro país, y convirtió en nombre de Kiyohiko Azuma en un creador a tener en cuenta por su humor surrealista y la simpatía que provocaban sus personajes.

Yotsuba!, que vió la luz en Japón en el 2003, convirtiéndose en un título de gran éxito, recoge todos los elementos de **Azumanga**, pero en esta ocasión cambia las historietas tipo tira cómica de cuatro viñetas (*yon koma manga*) por el sistema clásico de historias cortas, prácticamente autoconclusivas, que resultan más fáciles de digerir para el lector.

UN VECINDARIO DISFUNCIONAL

Las historias de **Yotsuba!** Giran en torno a las andanzas de la niña con ese nombre, una pequeña explosión de vida que no para en ningún momento y que traerá de cabeza a todo el vecindario. *Yotsuba* es, para los que conozcan **Azumanga Daioh**, una mezcla de la naif *Chiyo* y la torpe y casi alienígena *Osaka*, que siempre parecía vivir en un universo alternativo de colores y formas.

Yotsuba llega a un nuevo barrio con su padre, y todo es distinto para ella. Pero mientras una persona normal intenta adaptarse a la zona, explorar y conocer gente, *Yotsuba* parece no tener mucha idea de cuales son las pautas sociales a seguir. Se fascina con los timbres, pone motes a las vecinas, trepa por los postes para hacer la cigarra, alucina con los columpios... Una vez más asentada, empieza a tener paranoias sobre el aire acondicionado calentando la tierra, se desmadra en el centro comercial y se va a cazar cigarras. Como dice su padre, *Yotsuba* no tiene rival cuando disfruta de cada cosa que hace.

¡CALZOMAN!

Yotsuba vive con su padre, un traductor joven que encontró a la niña en el extranjero y cuida de ella. Su mayor afición es ir por la casa en gallumbos y camiseta, y en ocasiones se transforma en *Calzoman*, el hombre con el gallumbo en la cabeza que no deja ver dónde tiene la cabeza y dónde la parte de abajo. El mejor amigo del padre de *Yotsuba* es un señor enorme que se hace llamar *Jambo* y que tiene una respuesta absurda para todo lo que se dice. Por si esto fuera poco, las nuevas vecinas de *Yotsuba* son tres hermanas que, aunque se quedan alucinadas por el curioso comportamiento de la pequeñaja, acaban por adaptarse con facilidad al ritmo de los recién llegados, viviendo con *Yotsuba* todo tipo de situaciones surrealistas.

ALEGRIA NAIF

Uno de los elementos más atractivos de **Yotsuba!** Es el buen humor y la simpatía que desprenden cada una de sus páginas. Los personajes son directos, abiertos, empáticos. Se dejan querer, y *Yotsuba* es un torbellino fascinante con grande ojos a través de los que vemos el mundo como si fuese nuevo. Cuando *Yotsuba* se sorprende, nosotros nos sorprendemos con ella, y nos metemos completamente en la historia, nos dejamos llevar por una trama fácil pero llena de chispa que nos lleva a través de las páginas de principio a fin.

Kiyohiko Azuma se apoya en un dibujo limpio, de líneas muy definidas, con trazos sencillos pero muy expresivos, que no duda en acudir al SuperDeformed y que transmite toda la energía de los personajes al lector y le hace partícipe de la trama. Los detalles se reservan para electos como el mobiliario, los árboles, las casas, mientras que los personajes se mantienen mucho más simples en sus rasgos, todo ello para, como ya hemos mencionado, mantener el ritmo de las expresiones y dramatizar los gestos en los momentos más ridículos de la trama.

Yotsuba! todavía tiene mucho que ofrecernos, con la alegría de vivir de su protagonista, disfrutando de cosas tan sencillas como tender la colada o sentir la lluvia. Si te gusta el humor basado en la simpatía y el lado más divertido de las situaciones cotidianas y los personajes entrañables que saben sacarle punta a todo, no te pierdas **Yotsuba!**

Love & Comedy

Happy Lesson & Guardian Hearts

Jonu Media se asienta en la comedia romántica con su nueva línea. Y para dejarnos bien satisfechos, dos divertidísimas obras: Happy Lesson y Guardian Hearts.

HAPPY LESSON
MÁS QUE UNA MADRE...

CON PROFESORAS ASÍ... ¿QUIÉN NO ESTUDIARÍA?

Chitose Hitotose se quedó huérfano de pequeño y ha tenido que criarse en un orfanato, por sí mismo sin la ayuda y el cariño de una madre. De ahí su carácter introvertido y gamberro, que le lleva a pelearse con todos sin importarle las consecuencias de sus actos. Cuando decide dejar el orfanato, vuelve a la casa donde nació, una casa llena de tristes recuerdos. Tras unos meses de independencia total y soltería, un grupo de profesoras decide irse a vivir a su casa y convertirse en sus madres, con lo que la tranquila y apacible vida del chico cambiará radicalmente, perdiendo no sólo su espacio y su intimidad, sino también su propio cuarto pasando a dormir en el sofá del salón. Así que *Chitose* tiene ahora cinco madres (eso sí, en secreto y clandestinamente): mamá *Mutsuki Ichimonji*, la más dulce de todas y profesora de literatura; mamá *Uzuki Shitennô*, la profesora de bellas artes con apariencia de niña y gran afición por el cosplay; mamá *Kisaragi Ninomai*, la profesora de química e inventora nata cuyos inventos resultan a veces de lo más peligroso; mamá *Satsuki Gokajo*, profesora de educación física aunque bajo su apariencia dura se esconde un tierno corazón; mamá *Yayoi Sanzein*, una mezcla de enfermera-médico-medium de la que todos los chicos del instituto están enamorados, ... a cada cual más extravagante. Desde entonces estas mujeres se desviven por intentar ser lo más parecido a una madre que pudiera tener el chico, pero tal es su empeño que suelen amargar y agobiar a *Chitose* con tanta sobreprotección. Para colmo, cada una de ellas tiene una peculiaridad que la distingue y la hace especial.

Pero el tener tantas madres hace que tenga más de un lío debido a la sobreprotección de éstas, al intento de demostrar quién es la mejor madre así como al hecho de que un alumno no puede vivir con su profesora, y *Chitose* vive con nada más y nada menos que cinco. A esta curiosa familia se unirán *Hazuki* (una idol singer bastante famosa) y *Minazuki*, dos chicas que crecieron en el orfanato *con* él y que se han convertido en sus hermanas. Con esta nueva familia, *Chitose* ya no tendrá razón de apenarse, pero no porque se sienta feliz de estar rodeado de gente, sino más bien porque no tiene tiempo ni para pensar en ello. Y para colmo la pesada de la delegada de clase *Fumitsuki Nanakorobi* no deja de perseguirlo intentado averiguar algo. Pobre *Chitose*, menos mal que siempre le quedará su sofá.

LA TABLA DEL CINCO

Happy Lesson es un anime de la KSS basado en un manga de mismo nombre que fue publicado en la *Dengeki G´s Magazine* (*Media Works*) de la mano de *Sasaki Mutsuki*. Consta en total de trece episodios de unos 25 minutos de duración y fue estrenado por primera vez en la Kids Station televisiones niponas el 1 de Abril del año 2002. En nuestro país ha llegado en DVD de la mano de Jonu Media, unos meses después de que nos trajeran las OVAs (que llegaron en Junio). Los DVDs tienen sonido Dolby Digital 2.0, audio en japonés y castellano, con subtítulos en castella-

Happy Lesson: © 2002 Mutsuki Sasaki / MEDIAWORKS - KSS

no y portugués. Como extras viene acompañado de una galería de fotos, un pequeño artículo llamado "*El encanto de Happy Lesson*", un video del salón del manga del año pasado y los trailers de otros títulos. Cuenta con un opening llamado **Telescope**, de *Sleepin´Jonnhy Fish*, pegadizo y bastante bueno. El ending **Yume no Miyako Tokyo Life** de *Akiko Nakagawa* también resulta bastante bueno, aunque quizás no tanto como el primero.

Existe una segunda temporada llamada **Happy Lesson Advance**, compuesta también por trece capítulos y que comenzó a emitirse el 3 de Julio del año 2003 en las televisiones niponas. En ésta una misteriosa chica llamada *Nagatsuki Kuron* está dispuesta a que *Mutsuki* se convierta en su madre ya que ésta se lo prometió cuando era pequeña. Cuenta con el tema **Radio Jack** de *Sleepin´Johnny Fish* como opening, y **Party** de *Millio* de ending.

El director del anime es *Iku Suzuki*, con guión de *Yoshio Takaoka*. Está animado por el estudio *Hibari*, quienes mezclan animación tradicional con animación por ordenador, con un resultado bastante bueno aunque en ocasiones falle un poco. Pero si algo hay que destacar son los SDs (superdeformeds) de las protagonistas que aparecen en los videos de apertura y cierre, así como en el menú del DVD. El argumento en sí no es que sea del todo original, un chico que vive con varias chicas y se enfrenta dia a dia a diversas situaciones cómicas y generalmente incómodas, pero engancha.

¡¡Al recreo...!!

Pero el anime no es lo único que ha llegado a nuestro país. Como decíamos, en Junio del 2005 Jonu Media lanzó al mercado un cofre con los cinco episodios que componen la primera OVA. El cofre tiene una serie de extras como galería de fotos, ficha de personajes, explicación de los géneros del manga, de nuevo el video del Salón del Manga y los trailers de otros títulos. Cuenta con sonido Digital 2.0, audio en japonés y castellano, con subtítulos en castellano y viene acompañado de una serie de regalos. En esta ocasión se trata de una serie de capítulos especiales donde, aparte del prólogo donde nos explican la situación, la estrafalaria y peculiar familia se va de vacaciones. Cada capítulo tiene una duración media de unos 30 minutos, siendo el primero estrenado en Japón el 19 de Julio del año 2001. Cuenta con un opening de *Hikari Okamoto* llamado **C°**, y el ending llamado **Place** de *Ruri Asano, Akiko Kimura, Kikuko Inoue, Kimiko Furuyama* y *Kaoru Sasajima*.

Happy Lesson The Final es la secuela de las OVAs, donde *Mutsuki* se siente apenada ante la demolición del edificio de la escuela, con lo que muchos recuerdos se perderían. *Chitose* y el resto de sus mamás intentan por todos los medios frenar la demolición. Está compuesto por tres capítulos de unos 24 minutos de duración. Fue estrenado el 28 de Mayo del 2004.

Guardian Hearts
Magical Girls, ninjas, extraterrestres y superheroínas...

UNA TROPA DE LO MÁS EXTRAÑA

Hina es una de las integrantes de una guardia del país de la Luz que se dedica a proteger la tierra para que nada malo ocurra, y que perdió sus alas accidentalmente. Ahora para recuperarlas debe proteger la tierra como una *Guardian Hearts* pero debe convivir con los humanos bajo una apariencia de una escolar sin que nadie descubra su verdadera identidad. Resulta que en plena transformación la ve por casualidad *Watari Kazuya*, un chico bastante sosegado que no se asusta por nada y que acepta a que ésta viva en su casa. Debido a la cantidad de inquilinos que habitan en ella, *Tosaki*, la madre de *Kazuya*, pone a *Hina* en la misma habitación que el chico. Así estará cerca del chico que le gusta e intentará que éste sienta lo mismo por ella. Pero *Hina* tiene unas rivales que resultan ser sus propias compañeras de piso: *Maya, Chelsea* y *Kurusu* (llamada *Cruz* en la versión española). Resulta que estas tres son también personalidades ficticias que esconden respectivamente una ninja fugitiva que constantemente está poniendo veneno en la comida de *Kazuya*, una princesa de un mágico planeta con poderes y una extraterrestre que recoge distintos uniformes y trajes para poder adquirir los poderes de éstos, aunque *Kazuya* conoce perfectamente sus verdaderas identidades por descuidos de éstas. Las tres chicas, al igual que *Hina*, sienten algo especial por *Kazuya* y aprovechan sus poderes y conocimientos para intentar conquistarlo, pero generalmente la *Guardian Hearts* se interpone en su propósito por lo que las tres chicas odian con toda su alma a la *Guardian Heart*, sin saber que en realidad es *Hina*. Otros personajes que viven en la casa son *Daisy*, una gatita medio humana mascota de *Chelsea* con muy mala leche y que generalmente se opone a las intenciones de las chicas; *Kotono*, una niña bastante comilona que oculta también un secreto; o *Powawa*, un pájaro que comenta los capítulos. La diversión está asegurada.

¿Y a quien se le ha ocurrido todo esto?

Estas OVAs son también de KSS y están compuestas por seis capítulos de unos quince minutos aproximados. Entran dentro de lo que podríamos llamar "*ecchi*", es decir, una serie algo picante en la que cualquier plano es bueno para enseñar la ropa interior de las chicas, y cada momento aparecen desnudas. Fue estrenado en el año 2003 y está basado en un manga de *Sae Amatsu* publicado en la *Boy´s A* de *Kadokawa Magazine*. Los temas de apertura son de *Sleepin´ JohnnyFish*, con el opening **Nagareboshi no hi** y el ending **Glassdama**.

La edición española comprende los seis capítulos y cuenta con audio Dolby Digital y unos extras entre los que destacar galería de fotos, trivial, ficha de doblaje, el ya conocido video del pasado Salón del manga, o los trailers de otros títulos. Además cuenta con una caratula doble para elegir la imagen de portada.

NO OS OLVIDEIS DE LOS DEBERES

Animes como **Love Hina** han pasado de ser originales series para convertirse en "*otro anime más de un chico con muchas chicas, y todas enamoradas de él*". Sin embargo tanto en **Guardian Hearts** como en **Happy Lesson** hay un factor diferenciador. En el primero las chicas tienen poderes especiales o habilidades extrañas que no deben ser descubiertas. En el segundo las chicas con las que convive el chico se convierten en sus madres. A resaltar también el hecho que en ambas series se pueden observar pequeños homenajes a otras series famosas, como por ejemplo a **Maison Ikkoku**, **Evangelion** o **Urusei Yatsura** (esa enfermera-medium de **Happy Lesson**...) Se trata por lo tanto de unas series bastantes divertidas para pasar un buen rato. Como dirían por ahí, de esas series para ver un día de lluvia con una buena taza de chocolate.

Guardian Hearts: © 2003 Amatsu Sae / Kadokawa Shoten / SoftGarage

X/1999

SANGRE Y DESTRUCCIÓN ... SE ACERCA EL FIN DEL MUNDO

Y todo por culpa de Jonu Media ¿Alguién lo dudaba a estas alturas? Bajo la mano férrea de Planeta, la distribuidora de anime más polémica de España nos trae para el salón del manga la película de X/1999. Dos espadas, un pellizco de masacre, y una edición a la altura para aquellos que se quedaron con ganas de más.

Y es que hablar a estas alturas de esas cuatro autoras manga (cuatro en la actualidad, claro, que si nos remontamos... no veas) denominadas CLAMP es hablar de una legión ingente de seguidores y seguidoras. Lo mismo sucede si hablamos de su obra magna: **X/1999**. En ella convergen una gran cantidad de personajes conocidos por su aparición en varias de sus series y otros muchos inéditos, todos ellos llevados a una lucha que ofrece abundantes ríos de sangre, destrucción masiva y un inevitable desenlace: el fin del mundo.

EL APOCALIPSIS VERSIÓN CLAMP

Y no es para menos, tal y como se ha dicho antes **X/1999** nos presenta el fin del mundo, para bien o para mal. Pero como el fin del mundo no llega porque sí, las CLAMP han creado dos bandos enfrentados: los *Dragones del Cielo* (también denominados los *"siete sellos"*) y *los Dragones de la Tierra* (también llamados los *"siete siervos"*), y un mismo punto de unión: *Kamui Shirou*, aquel en el que descansa el poder para salvar o destruir la tierra (tal y como su nombre indica, él es "el que posee la llave del destino de este mundo"). El destino de nuestro protagonista está casi trazado y por mucho que diga, haga, se lamente o se rebele poco cambiará, lo único en lo que es completamente libre es en la elección del bando al que quiere pertenecer. Tras ver morir a su madre *Kamui* decide volver a Tokio inducido por las palabras de la difunta, allí se producirá un reencuentro algo brusco con sus amigos de la infancia *Fuuma* y *Kotori Monou* de quienes parece no querer saber nada tras seis años sin verlos. Así mismo hacen acto de presencia los grupos de dragones: por un lado se encuentran los *Dragones de la Tierra*, un grupo de personas con los más variados poderes que desean la destrucción de la tierra, por otro, los *Dragones del Cielo*, un grupo de personas también con poderes pero que, por el contrario, desean salvar la tierra. Ambos desean atraer hacia ellos a *Kamui* y la espada que actuará como detonante del destino de la tierra. Contrariamente a lo imaginado no será todo tan fácil como hacer una simple elección, pues cuando ésta se produzca todo quedará casi ligado y lo único que cabría esperar era la salvación o destrucción de la tierra. Pero no, CLAMP no podía dejar a uno de los bandos en peor posición que al otro y por ello tras la elección de nuestro protagonista aparecerá el *"otro" Kamui* quien dará juego a la historia y moverá más hilos que el mismo *Kamui*, siendo además alguien muy cercano a éste.

A grandes rasgos ésta es la base de **X/1999**, aunque no es solamente esto lo que ha hecho que esta obra sea tan aclamada por tantísima gente. Además de su duración, algo de lo que hablaremos después, en ella convergen los finales de algunas de sus obras (como puede ser el caso de *Tokyo Babylon*) además de mostrarnos el futuro de los personajes de otras obras más light (ejemplo también de Clamp Campus Detectives, que aparecen momentáneamente en este manga algo más creciditos) y digo "light" porque, en comparación con **X/1999**, CLAMP no había creado nunca un manga tan sangriento (No, ni **Tokyo Babilon**, ni **RG Veda**, tal vez **Sakura**...), en éste cada muerte es más cruel a la anterior y personajes a los que llegas a coger cariño acaban por unas causas u otras asesinados de las formas más extrañas, aunque todos y cada uno de ellos tienen una causa por la que luchar. Además todos ellos desarrollan su personalidad de principio a fin y podemos ver una evolución tanto en los acontecimientos como en los propios personajes. Otro factor importante en esta obra ya no es solamente la mencionada personalidad de los caracteres, sino la profundidad con la que las autoras han sabido dotar de vida propia a éstos dándoles a cada uno una ocupación distinta, así podemos encontrar un monje, estudiantes, videntes, un editor de manga (que trabaja para la editorial Kadokawa), una superdotada en el campo de la informática, una secretaria del estado, un clon asexuado, un ex-miembro de las fuerzas de seguridad de Japón ... entre otros, formando un plantel de personajes la mar de dispares.

EL APOCALIPSIS ANIMADO

En ocasiones, cuando un manga genera tantísima cantidad de seguidores, consigue traspasar las fronteras del manga y llegan los inevitables capítulos de anime ya las consiguientes películas. En el caso de **X/1999** no podía ser menos y por ello es posible encontrar la película que estrena Jonu este salón, y el anime (aún no en nuestro país, aunque todo se andará).
La película basada en este manga se estrenó en 1996 tras un trailer promocional de la serie ambientado con una canción de *X-Japan*. En un intento de comprimir tamaño manga en apenas dos horas apareció la película, tanto la animación como la banda sonora son muy buenas sin embargo los acontecimientos quedan explicados de una forma algo incompleta creando así la sensación de haberse iniciado en el mundo de **X/1999** pero no saber todo sobre él. La banda sonora de ésta cuenta con la canción **Forever Love** una preciosa balada que en poco tiempo se hizo muy famosa. El anime está compuesto por 24 capítulos más un OVA.
Tanto la animación como la banda sonora es buena sin embargo al adaptar el manga cuando aún no había finalizado se encontraron con el problema de tener que encontrarle un final alternativo, lo cual contentó a algunos y molestó a otros. Al igual que para la película, para la serie de animación se creó una buena banda sonora donde podemos encontrar **X-Dream** en el opening, del grupo *X-Japan* y **Secret Sorrow** en el ending, de *Kohei Koizumi*. Por supuesto tanto una como la otra generó una gran cantidad de merchandising en forma de muñecos, discos, figuras, peluches, libros de ilustraciones, despertadores ... y los más extravagantes objetos.

EL ORIGEN

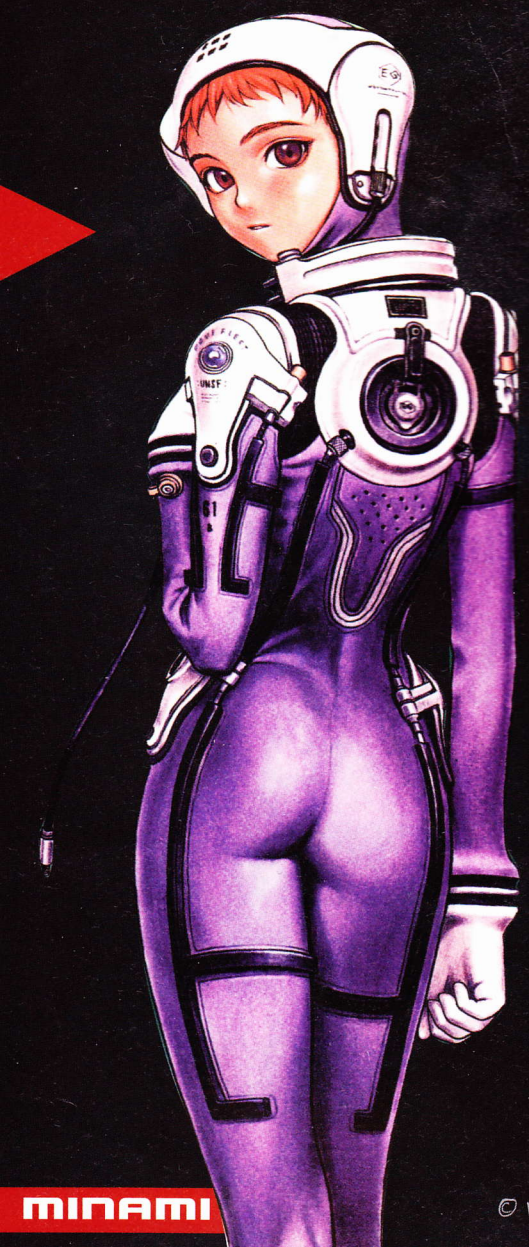
Por supuesto las versiones animadas de **X/1999** surgieron del manga homónimo. En éste aparecen muchísimos más personajes que en sus versiones animadas, muchos de ellos procedentes de otros de sus mangas tal y como se ha comentado antes. Éste es posiblemente, el mayor *crossover* (mezcla de personajes de otras series de la misma editorial, inventado por Marvel con el fin de exprimir los bolsillos de los seguidores de algunas de sus figuras míticas) de todas las obras de CLAMP. El dibujo de *Mokona* (*la dibujante antes conocida como Mokona Appapa*) es sutil al principio y a medida que va avanzando llega a un punto en el que es simplemente espectacular, las tramas, los cambios entre el blanco y el negro y la expresividad de los personajes dan mucha fuerza a una obra con ya de por si un argumento fuerte. Pero si algo tiene en contra este manga es su duración, en su país natal podemos encontrar hasta el tomo 18 sin embargo ahí no acaba la cosa. CLAMP es uno de los pocos grupos de mangakas que pueden permitirse el lujo de llevar una gran cantidad de series a la vez, por desgracia esto hace que de vez en cuando algunos de sus mangas estén parados, tal es el caso de éste.
Debido a los dos finales presentados en la película y en el anime CLAMP ha decidido crear un final distinto a ambos, produciéndose así un terrible inconveniente para ellas: no saber como finalizar su obra magna (NdR: Incompetentes...). Es por ello que la serie se desarrolla y publica de una forma más que lenta. Por otra parte los seguidores de este manga están de suerte pues, tras varios años sin publicarse en nuestro país, Planeta decidió volver a publicarlo y hoy por hoy pueden encontrarse en todas las librerías especializadas del país.

Personalmente, y de forma humilde, una servidora recomienda esta obra de CLAMP encarecidamente pues aunque violento y sangriento es un manga con un trasfondo más que bueno y una ambientación estupenda, amén de algunos personajes muy buenos. Esperando que nos hagáis saber que opináis sobre él tras leerlo me despido deseando haberos acercado algo al fin del mundo.

Dedicado a Laia,
por ser un Dragón del Cielo y
aguantarme desde hace ya varios años.

BLUE SUBMARINE Nº 6

Fusión perfecta entre los 3D y 2D sin dejar de lado un buen argumento, Blue Submarine se convirtió en el primer anime digital allá por 1998. Ahora Selecta nos presenta una nueva edición en DVD de esta joya de la animación. En la inmensidad del océano



Aunque lo primero que destacaríamos de los cuatro OVAs que componen esta obra sería su calidad de animación, que por primera vez hacía un uso cualitativo de la infografía, lo cierto es que su argumento está lo suficientemente trabajado como para hacernos entrar de lleno en lo que se nos narra. Básicamente nos encontramos con una historia futurista donde los casquetes polares de la Tierra se han derretido y parte del planeta ha quedado hundido bajo las aguas. Un mundo que se dirige hacia la extinción del ser humano a favor de una nueva raza de seres capaces de sobrevivir bajo las aguas, mutantes con aspecto animal creados por el científico culpable de ese cambio climático acelerado: *Zordnyke*. Por ello, el ejército humano combate contra *Zordnyke* y sus creaciones mediante una serie de submarinos y su tripulación, donde destaca el *Azul nº6* (no, no es un bote de Titanlux).

El argumento se inicia con *Mayumi Kino*, una joven de dieciocho años tripulante del *Azul nº 6* que es enviada a reclutar a un antiguo miembro del submarino: *Tetsu Hayami*. El típico personaje que parece ir a la suya, siempre con ese aspecto melancólico que le produce un pasado doloroso y, como no, fumando continuamente. Un personaje arquetípico, pero bien construido y con una evolución más que interesante. El resto de personajes del submarino, aún siendo muy secundarios, también destacan de una manera u otra, pero sigamos brevemente con esta historia. Como es de esperar, *Hayami* vuelve al *Azul nº6*, dando inicio a una ofensiva a gran escala contra *Zordnyke*, con la intención de detener sus planes de una vez por todas. Pero deberán enfrentarse a *Verg*, una de las creaciones del científico, y a su terrible acorazado. Y no sólo eso: *Hayami* tendrá un encuentro con *Mutio*, otra de las criaturas marinas que representa son sus enemigos. ¿Pero realmente lo son?

LA TRIPULACIÓN

Blue submarine nº 6 está basada en un manga de los años setenta de *Satoru Ozawa* publicado en la Shonen Sunday. *Ozawa* es un autor que parece tener predilección por los submarinos y el mar si tenemos en cuenta que otra de las series que le hizo famoso en los sesenta fue **Submarine 707R**. El éxito de la adaptación por parte de Gonzo de su obra ha revalorizado el trabajo de este veterano mangaka que ha visto como se adaptaba también **Submarine 707R** en dos OVAs y es el creador de una reciente serie de televisión titulada **Tide-Line Blue** (por supuesto, con algún submarino por medio). Los OVAs de Gonzo son una adaptación libre que toma como base la trama del manga de *Ozawa* pero a partir de aquí se aleja en cuestión de diseño de la obra original aunque su autor esté totalmente satisfecho del resultado final y los diseños que *Range Murata* y *Takuhito Kusanagi* realizaron. Y es que *Range Murata* realizó para **Blue Submarine** unos diseños de personajes original y con un estilo muy peculiar que después ha repetido con igual éxito en **Last Exile**. Por otro lado, cabe destacar los diseños mecánicos de *Shoji Kawamori* (todo un veterano con títulos de la saga **Macross** y **Gundam** a sus espaldas) y su equipo que consigue dejarnos boquiabiertos con el *Azul nº 6* o la fusión entre máquina y animal de las naves enemigas. El objetivo era conseguir una obra innovadora y no cabe duda que este joven equipo lo consiguió.

© 1998 Satoro Ozawa/ Banda Visual, Toshiba EMI, Gonzo - © 2005 Selecta Vision S.L.U.

Al mando de la tripulación de esta producción se encuentra uno de los animadores en alza del momento. *Mahiro Maeda* pasó por Ghibli como animador trabajando en películas como **Nausicäa** o **Porco Rosso** para acabar debutando en la dirección con **Blue Submarine nº 6**, un debut que no podría haberle ido mejor y que lo ha catapultado al estrellato dentro del mundo de la animación japonesa. Director de la serie **Final Fantasy Unlimited** y **Gankutsuou** y productor de **Last Exile** además de dirigir **The Second Renaissance,** uno de los cortos de **Animatrix**, *Maeda* ya se encuentra en nuestra lista de animadores cuyos trabajos merecerán nuestra atención.

La banda sonora, que parece surgir directamente de una *jamsession* con instrumentos de viento, guitarra, teclados y percusión por doquier, es obra de la banda *The Thrill*, un grupo de unos quince músicos con una larga trayectoria de quince años que aporta un chorro de aire fresco a las escenas de acción con su fusión de rock, jazz, funk y blues.

GONZO, DESCUBRIENDO UNO DE LOS ESTUDIOS CON MÁS PROYECCIÓN

En los últimos años Gonzo ha sabido ganarse un lugar en la producción de series de animación gracias a la calidad de la que hacen gala sus obras y su apuesta por la animación digital. Fue con **Blue Submarine n° 6** cuando el mundo fijo su atención en este joven estudio que había sido fundado por *Mahiro Maeda, Hiroshi Yamaguchi, Shinji Higuchi* y *Showji Murahama* en 1992 pero en su currículum ya contaban con algunos trabajos de publicidad y videojuegos (destacando las inolvidables presentaciones del videojuego **Lunar** en 1996). Tras el éxito de **Blue Submarine**, el estudio ha crecido fusionándose en el 2002 con Digimation. En su haber cuentan ya con un buen número de series como **Vandread, Last Exile, Hellsing, Pacemaker Kurogane, Samurai 7, Basilisk, Speed grapher** o **Gankutsuou**. Su sello es sinónimo de calidad y los premios lo abalan: desde los premios que recibió en su momento **Blue submarine** al premio que recibió recientemente **Gankutsuou** el Festival de Animación de Kobe o el premio MTV que logró el videoclip "Breaking the habit" que el estudio realizó para *Linkin Park*.

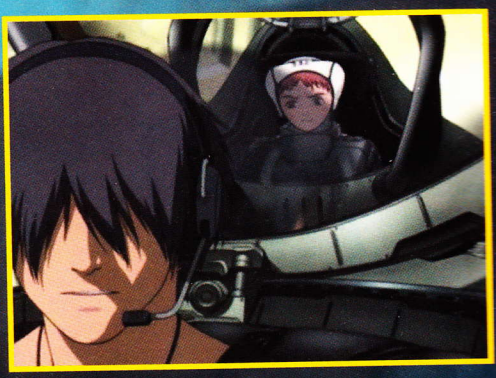
Ahora el estudio está preparando su debut en la producción de largometrajes para cine con dos proyectos y con la intención de estrenar una película por año. Su primer proyecto es **Gin-iro no kami no Agito**, una aventura fantástica en la que *Agito*, un chico del futuro, se encuentra con *Taura*, una chica del pasado, en una Tierra devastada. Mientras que el otro proyecto se titula **Brave Story** y está basado en una historia de fantasía de *Miyuki Miyabe*. Dos historias llenas de fantasía que parecen girar entorno a la amistad y el crecimiento de sus protagonistas que suponen un paso más en la carrera de Gonzo.

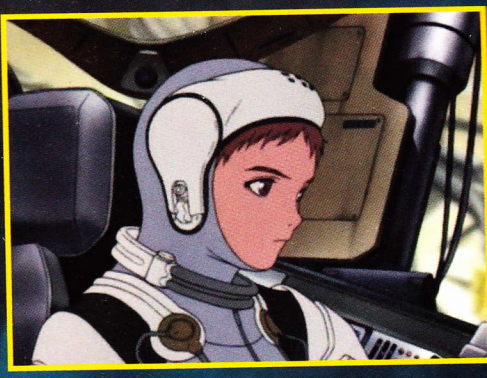
EL DVD

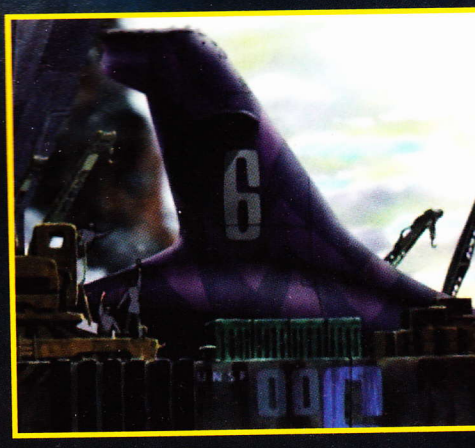
Felicitemos ante todo a Selecta por el trabajo realizado, por haber recuperado un clásico del anime porque ya podemos considerarlo merecidamente como tal y más cuando uno lo visiona ahora y se da cuenta que la obra no ha perdido nada de su espectacularidad y calidad. La nueva edición de Selecta recoge los 4 OVAs (titulados Blues, Pilotos, Corazones, Fondo oceánico) de los que consta **Blue Submarine nº 6** en un solo disco que afortunadamente se completan con unos extras nada desdeñables a tenor de lo que nos tienen acostumbrados en multitud de ocasiones. Es agradable advertir como llegan a su fin los tiempos de las tristes y míseras fichas técnicas y artísticas como únicos extras y se empieza a aprovechar el potencial del DVD. Entre los extras, nos encontramos con una entrevista con el director aunque se trata más bien de un interesante diálogo entre *Mahiro Maeda* y *Satoru Ozawa*, el creador del manga, alrededor de la producción y el resultado del trabajo que llevaron a cabo en el pasado pues la entrevista se realizó en el 2004. A través de este diálogo se nos desvelan datos anecdóticos y curiosos como el significado de algunos de los nombres de los personajes de **Blue submarine** (*Zordnyke* significa carpintero del medio ambiente) y reflexiones sobre la obra. Por otro lado, nos encontramos con un extra titulado "La mirada de los creadores" donde *Maeda, Murata* y el equipo de diseño comentan algunas cuestiones de la realización del proyecto. Trailers, la grabación de una presentación ante la prensa, un álbum de fotos y algunos datos sobre la producción completan un DVD recomendable tanto por la calidad de su acabado como por la calidad de la película.

CONCLUSIÓN

No podemos sino terminar este artículo recomendando fervientemente la visualización de esta obra del anime pionera visualmente, con grandes dosis de acción perfectamente realizadas y un guión lo suficientemente interesante y emotivo como para mantenernos delante de nuestro televisor hasta su excelente final. Lástima que esta oda contra la guerra y los efectos devastadores del ser humano contra la naturaleza y contra sí mismo se nos antoje breve, pero la culpa la tiene su calidad.







Kare Kano

¿CÓMO ES LA VIDA DE UN ADOLESCENTE?

Seguro que más de una vez has deseado destacar por tus logros, que alguna vez alguien se ha situado por encima de ti, que te has visto envuelto en problemas que has necesitado solucionar con la ayuda de tu familia y amigos. Si es así, seguro que te sientes identificado con los protagonistas de esta fantástica serie, que vuelve de nuevo a nosotros gracias a su edición de lujo en DVD de la mano de Jonu media.

LA GRAN YUKINO

Érase una vez que se era una joven estudiante, guapa, amable e inteligente, a la que todos admiraban y apreciaban. Pero lo que no sabían es que tras esa sonrisa y ese rostro afable hábilmente pintado sobre una máscara se escondía el verdadero ser de *Yukino*. Su belleza y elegancia se tornaban en un descuidado aspecto caracterizado por un viejo chándal, gafas de culo de botella, y una despeinada cabellera, su agradable carácter y amabilidad quedaban escondidos tras un telón que mostraba bordería y agresividad, y por último, aquel destello de chica activa y aplicada se veía envuelto en una niebla densa que sólo dejaba ver pasividad y vagancia.

¿A qué era debido todo esto? Pues a que *Yukino*, esa chica perfecta que todos creían conocer, no era más que un disfraz confeccionado a la perfección por ella misma, la reina de la vanidad. Su mayor deseo era ser admirada por los demás, hecho por el que comenzó a luchar en el momento en que en su infancia descubrió la agradable sensación de ser alabada.

Pero la cosa cambia cuando un buen día la protagonista conoce a *Soichiro Arima*, un chico con las mismas o mejores cualidades, que la supera en muchas cosas y le está quitando su fama de ser la número 1. Tras esto, *Yukino* le declara la guerra, con lo que da comienzo un sinfín de acontecimientos que harán reír y disfrutar a los espectadores.

LIANDO EL ASUNTO

Pero las cosas no son lo que parecen, a pesar de que *Yukino* odia a *Arima* por estar arrebatándole su estatus como número uno, *Arima* la admira, al igual que los demás, y poco a poco empieza a sentir algo más que admiración por ella. La cosa cambia cuando un buen día, *Arima* va a casa de *Yukino* a dejarle unos CDs que ella le había pedido, pero con tan mala pata que pilla a la chica "vestida de andar por casa", y ésta, que no esperaba ninguna visita, le recibe abriéndole la puerta y

abalanzándose sobre él mientras le lanza una soberana patada (creyendo que era su hermana menor), tras lo cual el tiempo parece pararse para los dos... el mayor rival de *Yukino* ha descubierto su máscara, ¿intentará dejarla en evidencia ante sus compañeros, descubrir a la verdadera *Yukino*?.

Yukino siente que su mundo se desploma, y no es para menos cuando se da cuenta de que está empezando a ser chantajeada por su compañero *Arima*, quien le obliga a hacerle sus deberes de clase, ayudarle en sus obligaciones escolares y demás trabajos sucios, con tal de que su secreto no sea desvelado. Durante un tiempo, la joven aguanta, hasta que un buen día explota y decide darse por vencida, diciéndole a su compañero que prefiere ser descubierta por los demás a seguir así. Pero la cosa no acaba como *Yukino* espera, ya que *Arima* le cuenta la verdad, diciéndole lo que siente por ella y que todo esto sólo lo había hecho para poder hablar un poco más con ella y conocerla mejor. En realidad, tras esto había nacido una buena amistad entre ellos, y así, el asunto había quedado zanjado, y lo que había comenzado como una guerra entre ambos, acababa con una bonita reconciliación.

Pero, ¿qué pasaría si *Yukino* y *Arima* descubren tener más en común de lo que creen? ¿Qué pasaría si entre ellos nace el amor? ¿Qué pasaría si de pronto entra un escena alguien que se enfrenta a *Yukino* por el amor de *Arima*? ¿Y si ambos descubren la amistad?. Todo esto y más lo podréis descubrir vosotros mismos si os hacéis con la serie, disponible en nuestro país tanto en formato manga como anime.

PLASMANDO LA HISTORIA SOBRE EL PAPEL

Esta obra vio la luz a finales de 1995 bajo la mano de *Masami Tsuda*, quien comenzó a publicar el manga en la revista LaLa Magazine, bajo el título de **Kareshi manojo no jijo**, es decir, "las circunstancias de él y de ella". La editorial encargada de publicar la serie en formato tomo fue Hakusensha, para que recientemente, en abril de este mismo año, la historia concluyera con 21 tomos bajo la manga.

En nuestro país hemos tenido la suerte de ver la publicación de **Karekano** como un hecho, ya que en estos momentos su publicación ha llegado casi al último número de la serie. La edición de este manga ha sido llevado a cabo por la editorial Glénat, con unas 200 páginas por tomo, algunas ilustraciones o historias cortas incluidas, sentido de lectura oriental y todo ello en blanco y negro y al precio de 7,20 € el volumen.

Para todos los que quieran hacerse con esta joya del shojo manga, aún están a tiempo, pero no es manga todo lo que reluce...

DANDO MOVIMIENTO A ESAS HOJAS DE PAPEL

Como la gran mayoría de series de Japón, antes de finalizar su historia y si gozan de éxito, pasan primero por la pequeña pantalla, y **Karekano** no iba a ser menos. En esta ocasión, algunos años más tarde del nacimiento del manga, GAINAX preparó un proyecto para producir esta serie para televisión. Así nació el anime del mismo nombre, que a pesar de que en un principio se creería más largo, acabó con un total de 26 episodios, que fueron emitidos en la famosa cadena japonesa TV Tokio, bajo la dirección de *Hideaki Anno* (Culpable de serios delitos contra la salud mental pública con su dichoso **Evangelion**) y *Kazuya Tsurumaki* (que tomó el hilo a partir del episodio 19), con diseño de personajes y animación de la mano del J.C.Staff, que ya se había encargado del diseño de las películas de **Utena** y **Slayers**.

Sin embargo, y a pesar de su buen inicio, a medida que avanzaba la serie, *Hideaki Anno* no lograba conseguir el éxito esperado en Japón, y la serie iba tomando cada vez un camino más incierto, dejando un final abierto (tipo de final ya conocido por muchos por otras obras del director, como la mencionada **Evangelion**). Fue por esto y por falta de presupuesto que GAINAX decidió concluir la serie cuando apenas había alcanzado la mitad del manga de *Tsuda*, así como incluir algún capítulo de relleno con resúmenes de los episodios anteriores, que hicieron la serie algo más corta de lo que es.

De nuevo, podemos presumir de contar con el anime de la serie en nuestro país, que no sólo ha sido lanzado en DVD, sino que además hemos podido ver en algunas cadenas autonómicas. La edición en DVD de **Karekano** data de varios años atrás, poco después del nacimiento de la ya tan conocida distribuidora Jonu Media, que decidió traer a nuestro país una de las joyas de la animación que tanto reclamaba el público, pero que todavía no había podido disfrutar. Así llegó esta serie, que fue editada en 5 volúmenes recopilatorios con 5 capítulos cada uno (excepto el último, que llevaba 6), al precio de 18 € por DVD, y que incluía el doblaje en castellano, así como su idioma original japonés, que se podía ver junto con los subtítulos en español.

Sin embargo, esto no ha sido suficiente, ya que en el pasado Salón del manga, Jonu media lanzó al mercado un pack de lujo de la serie, en el que se incluía toda ella junto con algunos regalos (postales, pósters, etc...) y extras, contando con el doblaje en catalán de la serie, todo esto por un precio de 59,95 €

UN SHOJO DIFERENTE A LOS DEMÁS

Y os estaréis preguntando, ¿qué tiene de especial esta serie? Pues la verdad es que mucho. Vamos a hablar un poquito más a fondo de ella.

Lo primero que hay que decir es que nos encontramos ante un shojo, pero ¿acaso creéis que la historia se centra solo en el romance de una pareja de estudiantes? Pues no, la obra trata de mucho más. Y es que esta historia, a pesar de que se centra en la vida de los dos protagonistas, nos habla sobre la vida de numerosos personajes, de quienes conocemos sus preocupaciones y problemas, ya sea en el amor, a causa del divorcio de sus padres, por la falta del amor fraternal, por desconocer qué es la verdadera amistad... es decir, conocemos a muchos personajes que son tan reales como nosotros mismos, que tienen los mismos problemas que cualquier adolescente, y que necesitan el apoyo de su familia y amigos para poder afrontarlos.

Si a todo esto le añadimos una buena dosis de humor (creedme, la historia es realmente hilarante), una historia que engancha al público, y personajes carismáticos, ya tenemos un manga diferente a los demás, que nos hará pasar un buen rato, y además nos resultará interesante.

EN CONCLUSIÓN

Pues eso, que si os interesan esas historias en las que no te esperas el final, las que te sorprenden o las que te hacen reír, Karekano te gustará. Si quieres puedes probar con el manga, que está a punto de terminar de ser publicado, sino con la serie de televisión, aprovechando que ahora puedes conseguirla completa en su pack de lujo, y sino, siempre puedes esperar a que algún día la emitan (o reemitan) en algún canal de televisión. Eso si, seguro que una vez empieces con ella, no podrás parar, y cuando la termines por completo, será una de esas series con la que te identificarás y de las que siempre recordarás, sino dímelo a mi ;)

EL JUEGO MISTERIOSO
FUSHIGI YUUGI

La distribuidora Jonu Media con motivo del Salón del Manga de Barcelona ha lanzado al mercado un cofre recopilatorio la primera temporada de esta serie al completo. Una vez más Miaka y sus aventuras vuelven a las estanterías especializadas en un formato de lujo para todas las fans de la sin par Watase.

UNA BIBLIOTECA DIFERENTE

Miaka Yuuki es una joven que estudia secundaria y que se está preparando para acceder a un instituto de gran prestigio al que va a acudir por presiones familiares. Un día va a la biblioteca a devolver un libro con *Yui Hongo*, su mejor amiga, donde ve un extraño pájaro al que sigue escaleras arriba hasta llegar a una oscura sala. Repentinamente un libro cae sobre ellas: *"Los cuatro Dioses de la Tierra y el Cielo"*. Resulta ser una preciosa historia de amor, pero de pronto son transportadas al interior del libro, al país de *Konan*.

En este extraño mundo, como si no fuera poco el desconcierto de las muchachas, las ataca un grupo de forajidos, pero aparece un joven que las rescata. El joven se llama *Tamahome* y les pide un pago a cambio de haberlas salvado pero las chicas no pueden pagarle por lo que el joven se mosquea un poco. En ese momento *Yui* desaparece y es devuelta a su mundo, quedándose sola la pobre *Miaka*, aunque *Yui* puede seguir los pasos de su amiga leyendo la historia que poco a poco se va escribiendo en el libro. *Miaka* comienza a caminar hasta llegar a la ciudad imperial, donde es capturada y encarcelada junto con *Tamahome* por culpa de cierto asuntillo con unos guardias imperiales. Al escapar, se encuentran con *Hotohori*, emperador de *Konan*, que decide poner a la joven bajo su protección, ya que *Miaka*, tras contarle su historia, entra dentro de la descripción de la sacerdotisa del Dios *Suzaku*, que vendrá de otro mundo para proteger al imperio de *Konan* de su enemigo, el reino de *Kutô*. Pero para lograr su misión, debería ser ayudada por sus siete *sheishi*, unos guardianes que tienen cada uno la marca luminosa de una constelación diferente. Dos de esos *sheishi* resultan ser *Tamahome* y *Hotohori*, por lo que sólo faltan cinco.

© 1995 Y.Watase/ Shogakukan-TV Tokyo-Pierrot

La chica comienza a sentir algo por *Tamahome*, pero al chico parece que le cuesta un poco. Además *Yui* entra de nuevo en el mundo a través del libro y se convierte en sacerdotisa del país de *Kutô*, el país enemigo de *Konan*, al ser manipulada por *Nakago* tras una serie de acontecimientos escabrosos que sufre la chica (algunos de ellos censurados en nuestro país). Mientras, la pobre *Miaka* deberá seguir buscando las estrellas que faltan, incluida una impostora que desbarata los planes de la chica además de intentar que *Tamahome* se fije en ella y superar su enemistad con la que fuera su mejor amiga.

EL FÉNIX...

Fushigi Yuugi es el manga por excelencia de esta autora, con el que *logró* la fama internacional. Fue publicado por la editorial Kodansha a partir del año 1992 y comprendió un total de 18 tomos. Tal fue el éxito de esta historia que en el año 1995 sufrió la conversión a anime de la mano de *Studio Pierrot* (¿Quién si no? Gesto de resignación...), llegando a un total de 52 capítulos además de 3 OVAs donde aparecen los cinco últimos tomos del manga. A nuestro país el manga ha llegado hace unos años de la mano de Glénat, editorial que apuesta fuerte por esta autora y que siempre lo publica en una magnífica edición. Hace unos años pudimos disfrutar de la versión animada gracias a Jonu Media, que lo sacó en DVD. Además ha sido emitido en multitud de canales autonómicos obteniendo una gran acogida por parte del público español. Ahora podemos disfrutar la versión animada en formato de lujo con este magnífico cofre. Comprende los primeros 27 episodios en cinco DVDs. Aparte del cofre que se ha cuidado en su realización, cuenta con un libreto con un resumen de los artículos y demás curiosidades para los más fans. El audio está en Dolby Digital castellano, catalán y japonés con subtítulos en español.

YUU WATASE
LA AUTORA DE LOS "MAGICAL-SHÔJO"

Si hay una autora que destaque dentro del mundo del shôjo, esa es sin lugar a dudas *Yuu Watase*, una autora que combina los elementos básicos del shôjo como es el romanticismo y las historias de amor, con elementos mágicos y de acción en la mayoría de sus mangas. Su originalidad y belleza a la hora de hacer un buen manga bien le valdría el apelativo de "reina del shôjo". Adentrándonos un poco en su vida, *Yuu* es una pequeña y débil autora (como pudimos comprobar hace un par de años en el salón del manga de Barcelona donde sufrió un síncope ante la asombrada mirada de cientos de fans) que nace el 5 de Marzo del año 1970 en Osaka y tras trasladarse a Tokio, debuta como mangaka en 1989 con **Pajama de Ojama**, con el que logra hacerse un hueco entre las fans del shôjo. Esta historia fue recopilada en un tomo donde se incluyen las historias **Pajama de Laberynth**, **Koori musume wa otoshigoro** y la divertida historia **Gomen Asobase!** que narra las desventuras de *Hao Miyagawa* en un colegio donde hay una división por género. Debemos hacer una mención especial a que *Yuu Watase* es una autora que no ha parado de trabajar desde que empezó, como así demuestran las numerosas historias cortas que tiene en su currículo, además de los mangas largos que más adelante comentaremos. Como son tantas, y no creo que el jefe me dejara hacer un especial exclusivo de esta autora, os dejo con las más divertidas y las que más me gustan a mi personalmente. Cronológicamente destacamos **Magical nan** (1989); **Otenami haiken** (1991), preciosa historia de amor entre una vendedora de ramen y un maestro de la danza tradicional japonesa y que incluye la historia corta **Heart ni Hoseki**; **Suna no tiara** (1991), manga diferente con un toque de fantasía y magia y donde aparecen también las historias cortas **Hatsuki Triangle** y **700 me no blue**; **Mint de Kiss me** (1994), historia de magia en la que una alumna intenta enamorar a su profesor mediante un hechizo pero se equivoca de persona al lanzarlo, y más recientemente **Musubiya Nanako**, donde *Nanako* se convierte en una Celestina en el templo de sus padres, y que incluye **Nagako shikka shinasai**, **Memoir girl** y **Perfect lovers**, una llamativa historia en la que una pareja heterosexual llega a un mundo donde las relaciones heterosexuales son perseguidas. Además *Yuu Watase* ha realizado varios mangas con una extensión algo más larga que los anteriores, aunque sin llegar a la longitud de **Fushigi Yuugi**. Estos son **Oishi study**, la historia de una joven muy estudiosa que se pone a dar clases al hermano pequeño del chico más guapo y popular del colegio; **Shishunki Mimam Okotowari** (1991-1994) con una extensión de tres tomos y su secuela **Zoku Shishunki Mimam Okotowari**; **Epotoransu! Mai** (1994), la cibernética historia de Mai y su relación con su agenda electrónica; **Appare jipangu**, divertida historia de tan sólo dos tomos e **Imadoki!**, con un total de cinco tomos y que esperemos disfrutar en breve en nuestro país (a ver si este artículo sirve de algo y alguna editorial se da por aludida).

Tras la publicación del manga del que estamos hablando, en el año 1996 publica el manga **Ayashi no Ceres** en la Shogakukan, también editado en nuestro país por Glénat y que cuenta con un total de 14 tomos. Y como no podía faltar, existe una conversión a anime de 24 episodios realizados también por el *Studio Pierrot* en el año 2000 y que podemos disfrutar en nuestro país gracias a Jonu, esta vez con una edición más cuidada. Debemos destacar la existencia de seis novelas además de una secuela de la historia con la llegada de *Ceres*.

Y como no podía ser menos, **Alice 19th**, manga que hemos disfrutado en nuestro país que comprende unos siete tomos. Fue publicado en Japón entre los años 2001 y 2003 de la mano de Shogakukan, y debido al gran éxito obtenido por esta autora en España la editorial Glénat no dudó ni un instante en publicarlo. Hace unos meses nos sorprendimos con la noticia de que nuestra autora estaba con un nuevo manga, **Zettai Kareshi**, la historia de *Riiko*, una joven adolescente muy introvertida que no logra establecer ningún tipo de relación social con un chico (razón por la cual debe sufrir las constantes burlas de su vecino). Un buen día se encuentra con un móvil que resulta pertenecer a un extraño hombre quien, como recompensa, le regala un dirección de una página web. La chica busca por internet esta dirección y se encuentra con que es una página donde puede conseguir un novio para tres días totalmente gratis.

Fushigi Yuugi es una interesante historia que a pesar de sus añitos, continúa entusiasmando a numerosos fans con su argumento interesante y enrevesado. Y ahora por fin para los más fans, un cofre con la primera temporada. ¿Qué más podemos pedir?

RANMA 1/2

EL ESPERADO REGRESO DEL PANDA Y LA PELIRROJA

Vuelve la serie que hizo popular a Rumiko Takahashi en España por su delirante humor salpicado con toques de fantasía y romanticismo. Vuelve un clásico entre los clásicos. Vuelve Ranma ½.

UNA HISTORIA MUY... ¿NORMAL?

La peculiar historia de **Ranma** se inicia cuando el protagonista *Ranma Saotome* y su padre *Genma* llegan a Japón de un viaje que hicieron en China para mejorar su técnica en las artes marciales. Durante su estancia en dicho país, padre e hijo decidieron ir a entrenar a uno de los sitios más peligrosos de todo el territorio: Las lagunas malditas de *Jusenkyô*. Sin pararse a escuchar lo que les tenía que decir el hombre que vigilaba el lugar los dos empezaron a luchar sobre las lagunas hasta que *Genma* cayó en una de ellas. Para sorpresa de *Ranma*, de la charca salió un panda gigante que lo golpearía haciéndole volar por los aires hasta aterrizar en otro de los manantiales, para salir convertido en una chica pelirroja. Ya sin la cabezonería del principio los dos deciden escuchar la leyenda negra que pesa sobre el lugar. Resulta que hace varios siglos en cada una de las lagunas se ahogó un ser viviente, dando como resultado una maldición en la que cada vez que una persona cayera en uno de esos manantiales se transformaría en el animal ahogado. Desde entonces cada vez que la persona maldita toque el agua fría se convierte en el animal que se ahogó, mientras que con el agua caliente vuelve a su forma original. Ya con el pequeño problema de *Ranma* y su padre contado podemos meternos por fin en la historia. Todo empieza una tarde lluviosa de un día cualquiera en las calles de Tokio con la aparición de *Genma* transformado en panda gigante y de su hijo en una chica pelirroja; como no podía ser de otra manera los dos se están peleando. Seguidamente tras cambiar de plano podemos ver a *Soun Tendo*, un ex compañero de infancia de *Genma*, que se pone contento porque ha recibido una carta de su viejo amigo en la que dice que le irá a visitar con su hijo. Bueno, en realidad la causa de su felicidad no es la inesperada visita de un viejo conocido, sino porque al fin podrá ver cumplida una vieja promesa que hizo con él; y es que resulta que hace años *Soun* y *Genma* acordaron que el chico cuando fuera mayor se casaría con una de sus tres hijas y heredaría el dojo Tendo, continuando así con la tradición familiar. Mal que les pese a los dos que eso no iba a resultar tarea fácil... Tras esperar un buen rato por fin se escucha el timbre de la casa, ¡alguien llama!. Cuál sería la sorpresa de *Soun* al ir a recibir a los huéspedes cuando se topa con un panda y... ¿a *Ranma* como una chica? Al final, después de unos cuantos gritos de histeria colectiva al encontrarse una de las hijas con el chico desnudo en el baño, todo el tema del panda y la pelirroja se aclara para la confusa familia *Tendo*. Así pues, después de las formales presentaciones, a *Ranma* le toca escoger entre una de las tres muchachas: *Kasumi*, la mayor y más responsable; *Nabiki*, la mediana, capaz de cualquier cosa por dinero; y por último la maldita marimacho... digo... *Akane*, la pequeña, que odia a todos los hombres y le gusta practicar artes marciales y bañarse con chicas de su edad. No comment. ¿Por cuál se decidiría *Ranma*? No tendría que esperar mucho pues el dilema se lo resolverían *Kasumi* y *Nabiki* al decidir por él sin que pudiera hacer nada por evitarlo: la escogida como su prometida sería *Akane*.

Si a este problema le añadimos los que le traerán al protagonista su curiosa transformación, además de los de los numerosos personajes excéntricos que irán apareciendo a lo largo de los capítulos como por ejemplo *Ryoga*, con escaso sentido de la orientación, o *Happosai*, el viejo verde que gusta de ir tras las faldas de chicas, pues ya tenemos como resultado una serie muy divertida con infinitas situaciones en las que te troncharás de la risa.

HAGAMOS UNA BREVE EXCURSIÓN AL PASADO

El manga de **Ranma ½** comenzó a publicarse en la revista Shônen Sunday allá por el

© Shôgakukan, Inc. / Rumiko Takahashi

año 1987. En él la autora *Rumiko Takahashi* lograría combinar perfectamente el humor desenfrenado y la ternura de dos de sus anteriores mangas, **Urusei Yatsura** (**Lamu**) y **Maison Ikkoku** (**Juliette, Je T'aime**), para crear la obra definitiva que la catapultaría al éxito dentro y fuera de las fronteras de Japón. Nueve años después pondría punto y final a **Ranma ½** con un desenlace que no dejaría indiferente a nadie.

El anime, producido por Kitty Film, se retransmitió por primera vez por televisión en 1989 y constaba inicialmente de solo 18 episodios, debido a que era más bien un experimento para evaluar el nivel de aceptación. El éxito que tendría hizo que enseguida se continuara la serie con una segunda parte, *Ranma Nettohen*, que llegaría hasta los 143 episodios. Por si fuera poco existen además dos películas y varios OVAs.

En nuestras latitudes pudimos disfrutar del manga desde 1993 de la mano de Planeta DeAgostini, cosechando ya desde sus inicios un éxito enorme que llevaría a la editorial a dedicarle hasta ocho series limitadas en formato *comic-book*. En el 2001, Glénat editaría la serie completa en 38 tomos, publicando todo el material visto anteriormente y añadiendo lo que Planeta no había sacado a la luz. Asimismo, en Argentina Ivrea pondría a la venta otra versión de la obra en español. La serie de animación se pudo ver desde 1993 en Antena 3, extendiéndose después a varios canales autonómicos. Las películas y los OVAs los traería Manga Films. Finalmente, RBA sacaría al mercado la serie de TV en DVD a principios del 2005 para luego ser reeditada por Jonu Media casi un año después.

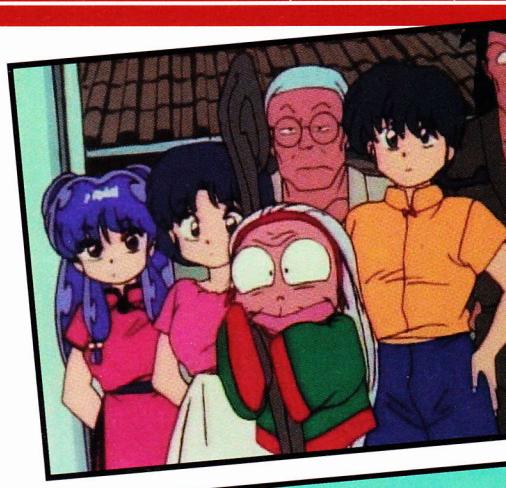
DE LA TOSTADORA PASAMOS A LA DEGUSTACIÓN

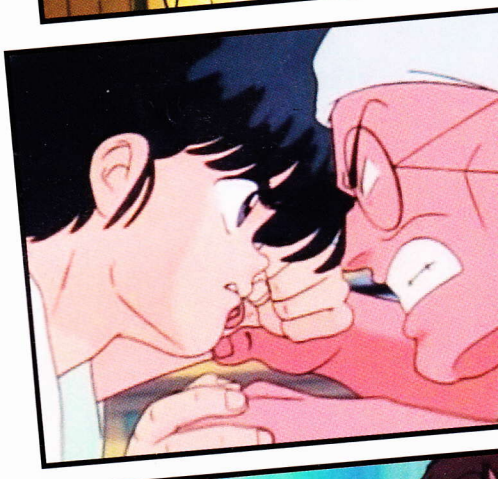
Todos recordamos el mal sabor de boca que dejaron los fascículos de RBA cuando pusieron a la venta una serie tan esperada con tan pésima calidad. Fue decepcionante el comprobar que tras la fachada inicial del producto no había nada bueno detrás, por lo que uno podía pasar rápidamente de estar ilusionado a sentirse estafado, que son palabras mayores. Y este sentimiento no es muy bueno en un mercado donde tenemos el privilegio de poder escoger entre una gran multitud de ofertas y de mejor calidad, nada bueno. Y es que ahora no vale con traer una serie famosa con dos cosas para montar el negocio, no, ahora se exige calidad, y si no es así se le da un portazo y adiós muy buenas, ya se gastará el dinero en otra cosa, que para eso tenemos más de un centenar de títulos diferentes. Así de fácil.

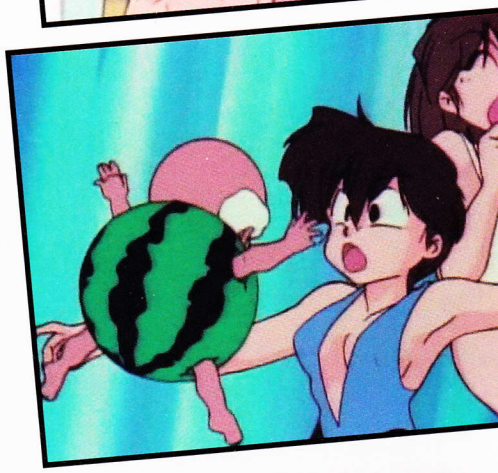
Viendo lo que ocurrió con RBA enseguida Jonu Media se puso manos a la obra y anunció a bombo y platillo una nueva edición de la serie **Ranma ½** prometiendo que sería más decente que su predecesora. Así pues, pasaron los meses hasta que por fin salió a la venta, primero a finales de octubre en el Salón del manga de Barcelona, y luego un mes después en el resto del país. Con un buen precio de 39,95 € Jonu nos presentaba un pack muy cuidado con cuatro DVD que incluían todos los episodios de la primera temporada de la serie más numerosos extras. En el audio destacaba el nuevo doblaje en español en 5.1 y, sobre todo, que se dejara el doblaje original en castellano con el japonés por añadido (aunque los dos en 2.0), cosa que es de agradecer por los que tuvimos la ocasión de disfrutar de este clásico en sus inicios. Además, esta nueva edición contaba con otro idioma más aparte de los dos anteriores: el catalán, por lo que los catalanes pueden estar contentos. Otra característica importante a resaltar de estos DVD es la inclusión y traducción de todas las escenas censuradas a nuestro idioma; por fin podremos ver y escuchar en español todos los capítulos al completo sin cortes de ningún tipo que sólo creaban confusión al aparecer de repente detalles que no se sabía de dónde salían, como por ejemplo al final del primer episodio, cuando de repente *Ranma* aparece con la mejilla roja y no sabemos qué le pasó; a partir de ahora nada de eso, todo se sabrá y se verá de principio a fin. Mas si esto os parece poco, ¿qué tal si añadimos que la imagen ha sido totalmente remasterizada? Mejora, ¿verdad? Hay que tener en cuenta que el anime ya tiene unos cuantos años y un lavado de cara le venía bien para que quedara como nuevo, es decir, sin manchas ni desperfectos en los fotogramas. ¿Y si a todo esto le sumamos los subtítulos en castellano? ¿Que os sigue pareciendo poco? Pues nada, siempre podéis coger el mando y empezar a navegar por los muchos contenidos extra que ofrece el pack: Ficha de personajes, de doblaje y técnica, diccionario de manga, géneros del manga, cosas curiosas... Finalmente, el broche de oro lo aporta el librillo y las dos postales (una reversible) que vienen en la caja junto con los cuatro DVD.

ESTÁ ANOCHECIENDO... HAY QUE IR RECOGIENDO LOS TRASTOS

Sin entrar en demasiadas comparaciones, digamos que mirando las prestaciones de las dos ediciones existentes de **Ranma ½** nos encontramos ante el día y la noche, no hay color entre una y otra. Aunque unos cuantos meses atrás Jonu también anduvo dando la nota, hay que reconocer el buen trabajo que han hecho con este pack. Por tanto, si no conocéis esta divertida y fantástica serie ahora tenéis una buena ocasión para descubrirla; después de todo, no todos los títulos del manganime están considerados de los mejores, tal como ocurre con el que os acabamos de presentar.







Gisaku

EL PRIMER ANIME REALIZADO EN ESPAÑA

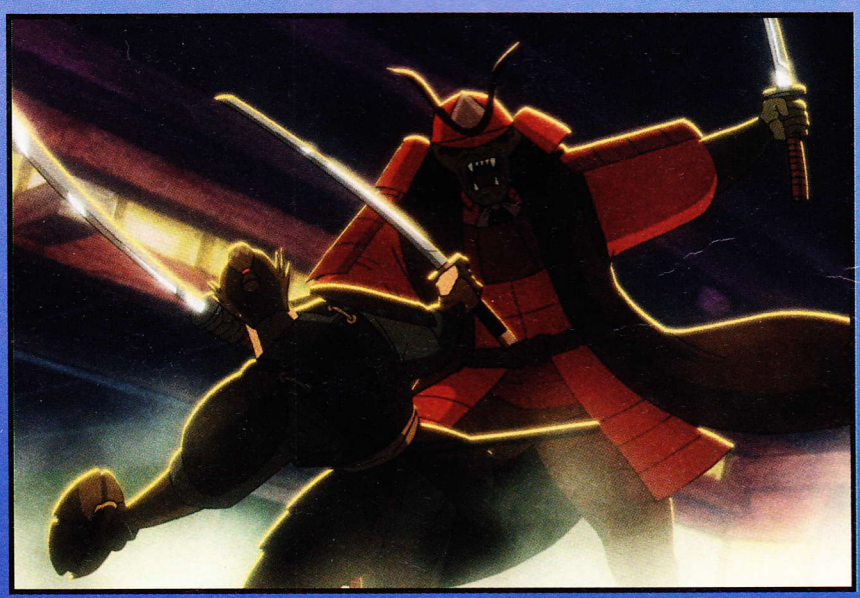
Tras Cid, la leyenda, Filmax nos presenta un nuevo proyecto de animación que bajo el título Gisaku pretende fusionar dos estilos y dos tradiciones dentro del mundo de la animación: la europea y la japonesa. El resultado, como lo han definido sus creadores, el primer anime español.

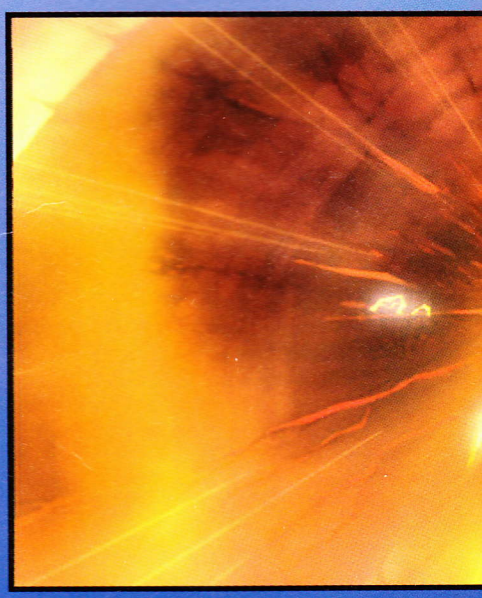
FUSIÓN DE ESTILOS

¿Os suena la palabra amerimanga? El manga y el anime se popularizaban y autores japoneses eran requeridos por el mercado americano para participar en cómics de superhéroes mientras que su influencia llevaba a muchos autores a adoptar un estilo similar al de las obras japonesas que leían y admiraban. Llegó un momento que la influencia se hizo patente en la producción de cómics americanos y se apodó el fenómeno como "amerimanga". Europa no se mantuvo al margen y también sucedía algo similar llegando al punto de que varios autores europeos respondieron a la llamada de los editores nipones y se iniciaron colaboraciones tan provechosas como la de *Jiro Taniguchi* y *Jean Giraud 'Moebius'* en **Iccaro**. Nuestras fronteras tampoco permanecieron cerradas a las influencias japonesas y algunos autores empezaron a expresar sus ideas a través de un estilo gráfico y narrativo por el que se sentían atraídos e identificados como *Ken Nimura, David Ramírez,* o *Dac* de los que hablamos este mismo número. Ahora, ésta influencia se refleja en la animación a través de **Gisaku**, el nuevo largometraje de animación de Filmax. Personajes con un aspecto que nos recuerda a los del anime, grabación de planos fijos y estáticos con poca animación que se fijan más en detalles, recursos narrativos cercanos al shonen: os presentamos **Gisaku**.

LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

apón 1620. Un grupo de samuráis son los encargados de custodiar la llave de Izanagi. Si una llave por definición siempre abre y cierra una puerta, en esta ocasión cierra nada menos que una puerta mágica que se abre cada 385 años y comunica entre sí diferentes dimensiones, espacio, tiempo y el infierno. Una horda de demonios liderada por el temible *Gorkan* pretende usar la puerta para invadir la tierra, pero los samuráis guardianes de la llave lucharán para impedirlo. En el transcurso del combate, *Yohei*, un joven y valiente samurai, logra herir a *Gorkan* con la llave provocando que esta se fragmente en varios pedazos, llegando uno de ellos al estómago de *Gisaku*, un secuaz de *Gorkan* que pasa a convertirse en un indefenso gatito. Al cerrarse la puerta, el debilitado *Gorkan* huye con la apariencia de un ser humano. Por su parte, *Yohei* viaja junto a *Gisaku* protegiendo los fragmentos de la llave hasta que su deambular les lleva junto a la primera expedición japonesa a España donde deciden refugiarse y permanecer dormidos hasta el momento en que la puerta vuelva a abrirse.





© Filmax Animation / SEE! 2005

Sevilla 2005. Ha llegado el momento: la puerta va a volver a abrirse. Unos niños juegan en el Museo de Arte Contemporáneo dejando encerrado en el interior a uno de ellos. El chico se llama *Riki* (*Ricardo* para los amigos), un chaval solitario sin amigos traumatizado por la muerte de sus padres en un accidente de coche que acaba en las catacumbas que hay bajo el museo donde se encuentra con *Yohei* que ha despertado de su largo sueño. Pero no solamente ha despertado el samurai, *Gorkan* bajo el aspecto de un alto ejecutivo ha creado la *Corporación K* y se prepara para reunir los fragmentos de la llave que están escondidos por diferentes lugares de la Península (preparaos para una visita turística por Sevilla, Santiago de Compostela, Toledo, Madrid, Barcelona, Valencia o las Islas Baleares) pero *Yohei* y *Riki* no están dispuestos a que se les adelanten y a ellos se unirán *Gisaku* que despierta también de su letargo, *Linceto* (un lince mutante al más puro estilo **Thundercats**), y *Moira*, una jovencita arrogante e inteligente. Cada uno con sus propios propósitos y motivos pero todos unidos por el mismo objetivo.

EL PROYECTO

En el 2003 la Sociedad Estatal de Exposiciones Internacionales convocó un concurso de ideas para realizar una película de animación que representará a España en la Exposición Universal de Aichi siendo Filmax la elegida para llevar a cabo un proyecto que buscaba fusionar elementos estéticos y narrativos propios del manga y el anime con la animación autóctona para conseguir un "shonen". Con estas premisas, Filmax se propuso realizar la película en 20 meses, un tiempo relativamente corto para lo acostumbrado en este tipo de producciones aquí y con un presupuesto también inferior al habitual. Además, hay que tener en cuenta que Filmax tiene en producción otros títulos entre ellos **Nocturna** y **Donkey Xote**.

Para el reto se eligió como director del proyecto a *Baltasar Pedrosa*, que en sus comienzos en los ochenta había realizado cómics en La Cupula y en el mundo de la animación ha trabajado en proyectos dispares como **Dartacan y los 3 mosqueperros** o **Las tres mellizas** pasando por algunos estudios españoles como Neptuno Films o Cromosoma. Completan el equipo en la producción creativa está *Josep Pozo* (el director de **El Cid**), en la producción ejecutiva *Paco Rodríguez*, en la dirección artística *Carlos Ruano*, en la banda sonora *Oscar Araujo* (que ya había compuesto la partitura de **El Cid** pero también del videojuego **Blade, the edge of darkness**), en los diseños de personajes *Jacobo Navarro* (que nombra como influencias **Evangelion**, **Lain** o **GITS**, si alguien encuentra conexión entre estilos tan dispares que nos llame) y en los storyboards *Antonio Santamaría*.

ES VUESTRO TURNO

Este encuentro entre las dos culturas ya se ha proyectado en la Expo de Aichi y en el Festival de cine de Sitges para llegar ahora a las salas de cine. Es el momento para comprobar el resultado de este "experimento" y queda en vuestras manos ver si el resultado es de vuestro agrado. Por nuestra parte, la iniciativa nos parece de lo más loable y más cuando significa potenciar la animación hecha en casa. Esperamos analizar y desgranar más aspectos de **Gisaku** en un próximo artículo.

SHIN CHAN

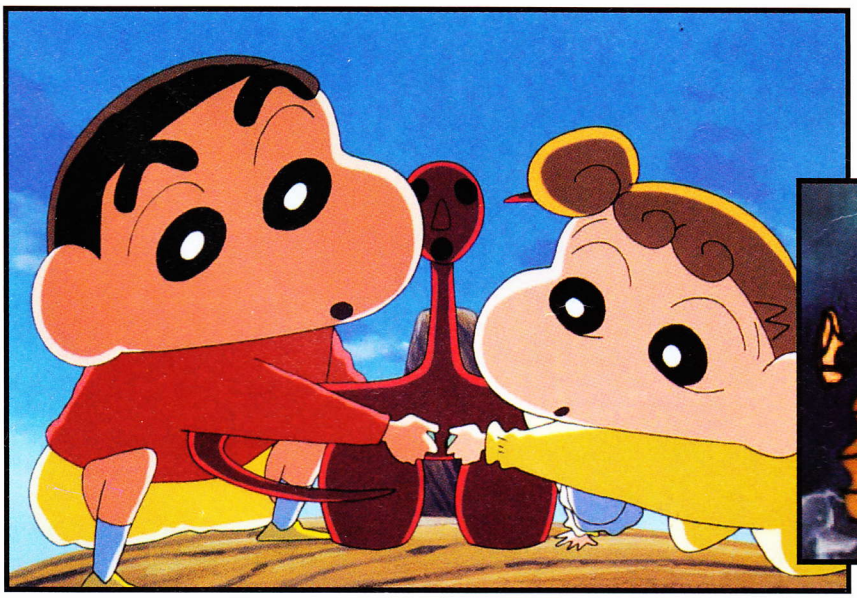
NUNCA UN CULO HABÍA TENIDO TANTAS FUNCIONES

Shinnosuke Noara, Shinchan para los amigos, es el niño más famoso de toda la prefectura de Kasukabe (y si nos apuras, de todo Japón). No es para menos, ya que las hazañas y aventuras de este monstruito de 5 años dan para mucho. Para tanto que puede presumir de llevar más de 500 episodios... Y si a ello le sumamos las películas producidas hasta el momento (y las que quedan) la cosa parece que va para largo. Pero no adelantemos acontecimientos, vayamos punto por punto.

Para una serie como esta nos hemos decidido a escribir un extenso reportaje. Si todavía no conocías la serie... ¿qué has estado haciendo estos cuatro últimos años? De verdad, es imposible que aún no la conozcas. ¿Y dices que lees **Minami**? Bueno, porque nos pillas de buen humor y somos benevolentes. Proseguimos. Si por cualquier (inédita) razón aún no conoces esta serie o simplemente quieres enterarte de datos que habías pasado por alto, aquí te presentamos este especial dedicado a **Shinchan**. ¡Que aproveche!

¿QUÉ ES SHINCHAN?

No nos digas que nunca has oído hablar del maestro de la técnica del "baile del culo"... Vaya, pues mal empezamos entonces. Si es que hay que dároslo todo hecho, caray. **Shinchan** es, sin duda alguna, una de las series de animación más simpáticas y



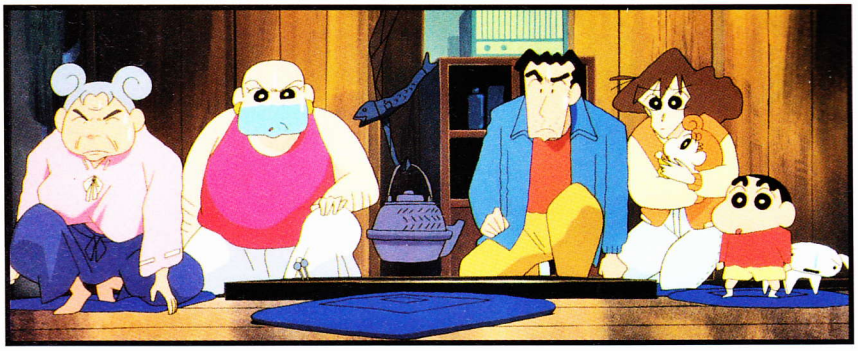
entretenidas que han salido hasta el momento. Su estilo de dibujo infantil nos lleva a pensar que nos encontramos ante otra serie más para niños, pero en realidad estamos ante una serie que nos pide a gritos que la veamos, independientemente de la edad que tengamos.

Porque *Shinchan* es de todo menos un niño normal. Descarado, algo ingenuo (aunque no por ello tonto), muy espabilado... Y lo mismo ocurre con el resto de los personajes que pueblan la serie. Todos tienen una personalidad muy marcada y el humor es omnipresente en cada capítulo. Da lo mismo que nos encontremos ante el manga o ante la serie de animación. En ambos casos nos encontraremos situaciones sorprendentes de por sí, pero que nos dejarán aún mas atónitos al ver la reacción de *Shinnosuke* ante ellas. En definitiva, **Shinchan** es... sencillamente **Shinchan**.

SHINCHAN POR TV
LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA

Crayon Shinchan, como se conoce a la serie en Japón, ha pasado por varias cadenas autonómicas hasta el momento, acompañado siempre, eso sí, de una injusta y absurda polémica.

La presión de varios colectivos de padres descontentos (y aburridos, no nos engañemos) con la serie trajo numerosos problemas a las emisoras que en su momento tenían la serie en antena. Argumentando la presencia de un "machismo alarmante", "escenas de sexo" y actos "inmorales" (ajajajaja, me río por no llorar...), esos colectivos solicitaban el cese de emisión de la serie en horario infantil o, como mínimo, el cambio de horario. Vamos, que según parece los pobres chavales iban a tener un ataque de "culitis aguditis" e iban a empezar a invadir la ciudad a base de bailes del culo, o quizá se nos podrían traumar al ver



la trompa de *Shinchan*. Una indecencia, vamos. Pobres angelitos los niños de hoy en día, son tan inocentes que...

En fin, tras varias intentonas, este culebrón llegó a su fin con la consecución del objetivo de dichas asociaciones: sacar la serie del horario infantil o incluso sacarla completamente de la parrilla televisiva. Aunque tampoco fue para tanto, ya que en varias cadenas ya empezaban a tirar de reposiciones (las penas con pan son menos, dicen).

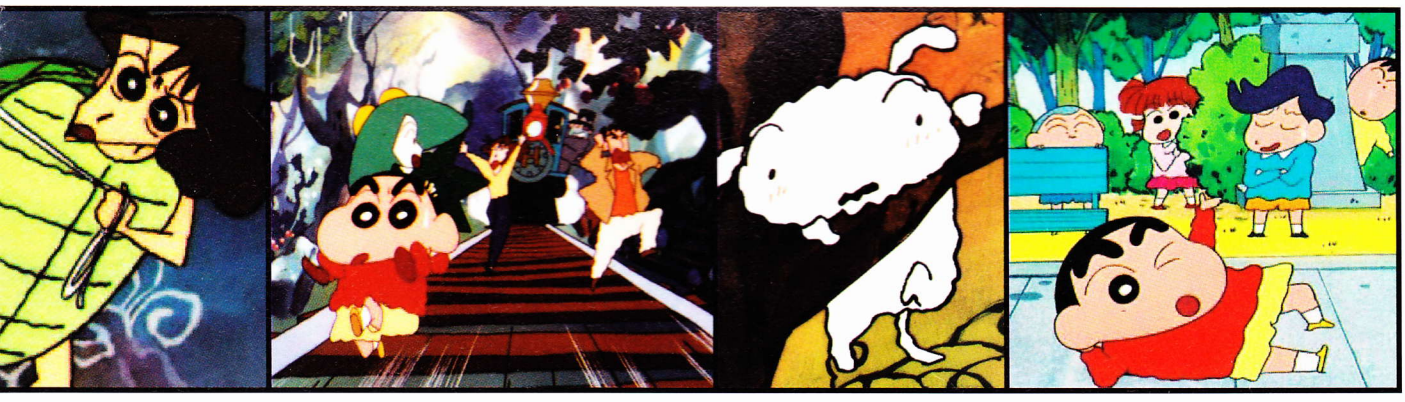
Aunque esta polémica tiene una pequeña explicación. El sencillo y peculiar estilo de dibujo, característico de la serie, no quiere decir que sea una serie dirigido a un público infantil. El guión de la serie incluye algunas bromas que no pueden entenderlas niños de, digamos, 4 o 5 años. Pero esto no les excluye de poder verlas. Para entendernos, hoy en día la familia al completo ve cada día **Los Simpson**, una serie que sí tiene ciertos contenidos desaconsejados para "renacuajos" y en cambio nadie se queja (bueno, sí, siempre habrá el típico tocanarices, pero a ese ya le ignoramos por pesado). Y **Shinchan** es claramente más suave en ese estilo...

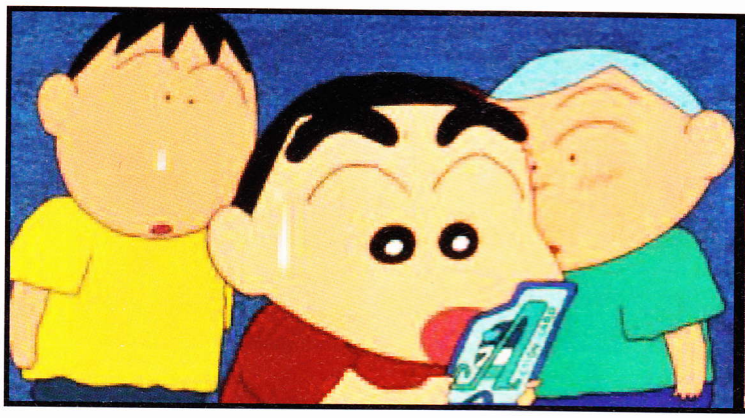
Pero bueno, centrémonos en las novedades. Antena3, con el buen ojo que le caracteriza para estas cosas, comenzará a emitirla en breve (a la hora de escribir estas líneas, nos aseguran desde Antena 3 que el día 3 de diciembre comenzará la promoción de la serie). El horario adoptado para ello será previsiblemente el actual que ahora ocupa **Los Simpson**, así que podremos presumir de tener anime japonés en horario de sobremesa y en una cadena nacional (no, los madrugones para ver **Campeones** no cuentan). Ahora nos queda contar los segundos que tardarán en poner el grito en el cielo los aburridos de siempre por la herejía y el pecado cometido al emitir al demoníaco **Shinchan** en semejante hora. Aunque claro... recordemos que **Los Simpson** también empezaron así y ahí siguen hoy en día, batiendo récords de audiencia a pesar de la continua repetición de capítulos.

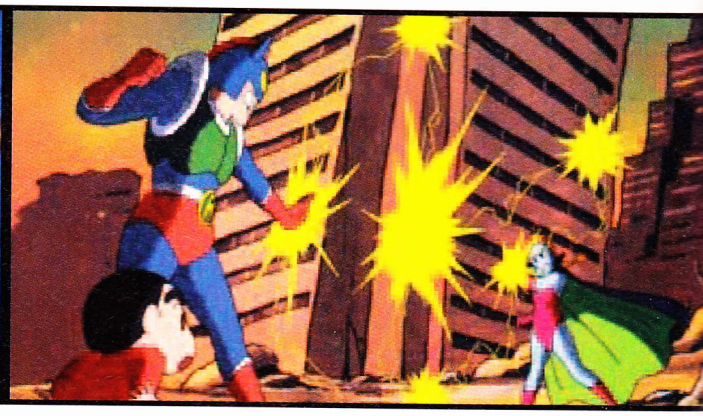
UN FENÓMENO SIN LÍMITES

A pesar de toda esa polémica, lo cierto es que **Shinchan** ha roto moldes allá donde ha pisado. Y la verdad es que a pesar de su dibujo de aspecto infantil, el público adulto también cae en las garras de este "pecular"... digoo... peculiar niño. Lo que sí es cierto es que la serie no deja indiferente a nadie.

No fue nada extraño durante las épocas de emisión "masiva" de la serie a niños ento-







nando el "culito culito", llamando ocasionalmente a sus madres "viejas del culo gordo" (con el consecuente capón, como ocurre en la serie. ¿Quieres realismo? Pues toma dos tazas) y clamando a los cuatro vientos que ya es la hora de la "mirienda". Está claro, había nacido la nueva generación de shinchaneros para temor de los padres...

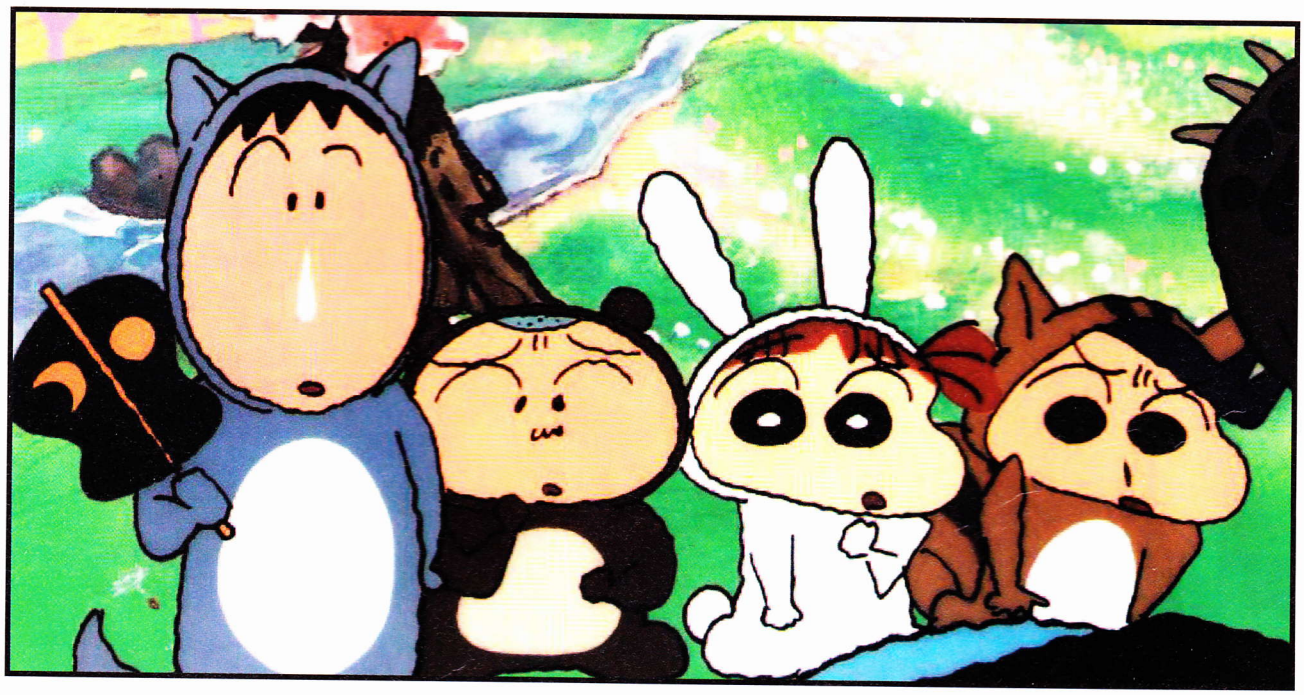
Y ahora esta escena se puede repetir. El ajustado horario en el que se emitía anteriormente y su alcance local (recordemos que se emitía exclusivamente en autonómicas y en canales vía satélite) no dio a **Shinchan** su mayor difusión. Pero ahora el tema ha cambiado. Como decíamos Antena3 tiene intención de emitirla a partir de finales de Diciembre junto a uno de los dos capítulos de laserie de Matt Groening.

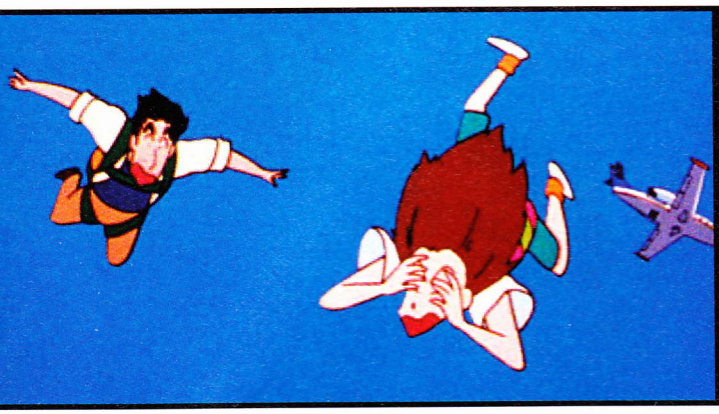
El panorama para **Shinchan** no podía ser más halagador. Este niño viene dispuesto a romper con todo, a ver que tal se le da.

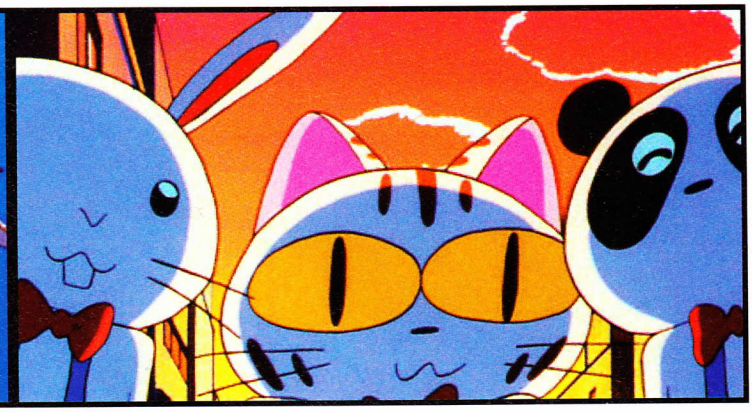
EN LA PANTALLA GRANDE

¿Os imagináis un baile del culo en tamaño gigantesco? Increíble, ¿verdad? (coñas aparte... ¿de verdad te lo has imaginado?). Pues en eso mismo debieron de pensar por tierras niponas. Por ello, como buena serie comercial y de éxito, **Shinchan** no podía faltar a su cita con los cines japoneses todos los años. Dado que lleva en su historial más de 500 episodios emitidos, era inevitable que el baile del culo se diera un paseo por la pantalla grande. Y así fue como ocurrió. En el año 1993 vio la luz en Japón la que fue la primera película de **Shinchan**, titulada **Crayon Shin-chan: Action Kamen vs Haigure Maô**. Aquí en España llegó bajo el nombre de **Shinchan: La invasión**, aunque no ha sido la primera película en llegar. Y esto tiene su pequeña explicación ya que, por el momento, las películas lanzadas en España no siguen relación cronológica con las lanzadas en Japón.

Esto son pequeñas licencias que se puede permitir la editora, ya que depende en exceso del posible éxito de cada película y dicho orden no afecta en absoluto al argumento al no haber conexión alguna entre ellas. Quizá el único detalle es el estilo de dibujo, que en **Shinchan: La invasión** queda claro que está menos depurado que el actual y, por tanto, se nota que es la más "antigua", pero eso ya es ir demasiado al detalle.







EN TU CONSOLA

El paso de las series de animación de éxito al mundo de las consolas es algo natural hoy en día. No hay más que mirar el panorama actual para comprender que cualquier serie que se precie tiene su propia adaptación videojueguil con más o menos calidad. En este caso, los juegos lanzados no es que hayan brillado especialmente, y los más destacables los podemos encontrar en la portátil de Nintendo, la GameBoy. Gracias a Atari podemos disfrutar en GameBoy Advance del juego basado en la segunda película de **Shinchan** (en Japón, recordemos que el lanzamiento de películas en España no sigue el orden llevado en territorio nipón).

Shinchan, aventuras en Cineland es el nombre del juego, y su argumento nos pone en la piel del mismísimo *Shinchan*. Tras la apertura de una nueva e increíble feria, *Shinnosuke* ha de escapar de la misma. El atractivo del juego radica en su sistema, bastante común, de saltos y de matar enemigos a lo largo y ancho de esta corta aventura. Tendremos que comenzar una determinada fase recorriéndola hasta llegar a algún obstáculo; una vez ahí, y en el caso de no poder superarlo por nuestra cuenta hemos de llamar a los miembros de nuestra familia.

LOS PERSONAJES

Shinnosuke Noara [alias Shinchan, cabeza de patata; 5 años]

El único e inimitable. *Shinnosuke Noara* de 5 años es el protagonista indiscutible de la serie (obvio si su nombre es el que titula la serie). Este niño sorprende donde quiera que va. Con su infinita aversión al pimiento y su vena mujeriega, tenemos como resultado un niño que parece de todo menos un niño. Muchas veces dice cosas sin sentido y actúa de forma un tanto extraña. Sin ir más lejos, él es el responsable del baile del culito, que en algún que otro episodio hará furor entre otros niños (y en otros tantos les causará más de un trauma...). En ocasiones se disfrazará de las cosas más disparatadas posibles, pudiéndole ver colgado de una farola o del tronco de un árbol disfrazado de polilla. Y que más decir de este querubín endemoniado... le encantan las "miriendas" (el peor castigo que puede imponerle Misae es dejarle sin ella) y tiene una tendencia casi obsesiva a perder el autobús de la guardería. Ah, bueno, y este picarón también tiene sus puntos débiles. A pesar de ser tan descarado, siente total devoción por *Nanako*, una estudiante universitaria de la que se enamoró completamente. Siempre que la ve, se convierte en un niño formal... Sí, los milagros existen...

Misae Noara [alias Misae, la vieja del culo gordo; 29 años]

He aquí la madre de nuestro peculiar protagonista. Viendo como es *Shinchan* no podríamos esperar demasiada normalidad en el resto de su familia... Pero tampoco hay que tenérselo en cuenta, con semejante niño hay que tener un poco de mano dura, ¿no? Aunque *Misae* se lo toma demasiado en serio. Durante los episodios veremos a *Misae* muchas veces arrear coscorrones a *Shinchan* por cada una de sus travesuras (que no son pocas). Su marido, *Hiroshi*, tampoco se salvará de este reparto, y cobrará su ración de galletas en más de una ocasión. Aunque *Misae* no es todo mal humor. Cargando con sus dos hijos, su mujeriego marido, un perro y una casa a cuya hipoteca le quedan 32 años de los largos por pagar, esta mujer demuestra que con ganas y empuje todo es

posible, y si no mirad los records de velocidad que marca cuando coge la bicicleta para llevar a *Shinchan* a la guardería.

Hiroshi Noara [alias el de los pies apestosos; 35 años]

El refrán que reza "de tal palo tal astilla" se encarna en *Shinchan* y su padre. Los dos son igual de mujeriegos, aunque claro, sorprende más ver a *Shinchan* al mismo nivel de perversión que su padre de 35 años. Pero... ¿*Hiroshi* no era así ya de pequeño? Eso explicaría bastantes cosas. Trabaja como jefe de ventas en la empresa Futaba, empleo al que dedica muchas horas al ser su sueldo el único que entra en casa. Tras su jornada de trabajo termina marchándose a algún bar de copas con su compañero *Kawaguchi*, y si por alguna razón su camisa termina cogiendo el olor del perfume de una mujer, *Misae* le dará un buen par de capones por los celos. Los únicos días que puede descansar son los domingos, aunque suele perderlos por culpa de los partidos de golf de la empresa o por los planes de *Shinchan*, que siempre le enrolla para jugar con él. Sus calcetines, según *Shinchan*, son poderosas armas biológicas gracias a sus apestosos pies, y en más de una ocasión veremos gags con esta excusa ;)

Himawari Noara [alias Misae 2ª; 0 años]

Si *Shinchan* era la viva imagen de *Hiroshi*, ocurre lo mismo con *Himawari* y *Misae*. Esta niña, a pesar de su corta edad, siente total debilidad por los chicos guapos y por las joyas, y en cuanto ve una de estas dos cosas, se lanza a por ello. Menuda familia... A pesar de ser tan pequeña, puede dar bastantes más problemas de los que aparenta. Su velocidad gateando es realmente sorprendente y por ello es de lo más escurridizo cuando se le intenta coger por cualquier razón.

Nevado [La mascota de la familia]

La forma en la que *Nevado* llegó a casa de los *Noara* es bastante curiosa (y algo emotiva ;)). Desde ese momento, *Nevado* es uno de los mejores amigos de *Shinchan*, aunque a veces este último se olvide de darle de comer o pase llanamente de él dejándole en cualquier esquina para ir detrás de una chica guapa. Como perro es sorprendente, y le veremos muchas veces cuidando de *Himawari* evitando que se caiga desde sitios altos o se haga daño, aunque en esas ocasiones termina dándose el los golpes en vez de la niña.

Ginnosuke y Tsuru Noara

Son los abuelos paternos de *Shinchan* y viven en Akita. Y lamento repetirme, pero volvemos al refrán ese de "de tal palo...". *Ginnosuke* se parece aún más a *Shinchan* que *Hiroshi*. Si hacen hasta las mismas tonterías... *Tsuru*, por su parte, es más formal que su marido. Mención especial se merece la competitividad entre *Ginnosuke* y *Yoshiji* (el abuelo materno de *Shinchan*), que se enfrentan siempre entre ellos para demostrar cuál de los dos es mejor abuelo.

Yoshiji y Hisae Hoyama

Son los abuelos maternos de *Shinchan* y viven en Kumamoto. Como mencionamos antes, sus enfrentamientos con *Ginnosuke* son épicos. Además de competir para dejar claro que él es mejor abuelo que su "competidor", quiere demostrar que su formalidad es mejor que el descaro del que hacen gala *Ginnosuke*, *Hiroshi* y su nieto *Shinchan*. *Hisae*, su esposa, es en cambio más formal y no entra en esas polémicas, al igual que *Tsuru*.

Tooru Kazama

Compañero y amigo de *Shinchan*. Es un listillo y un estirado que no pierde la oportunidad de presumir por cualquier cosa. *Shinchan* tiene la manía de soplarle en la oreja y eso le fastidia muchísimo. Suele ir a una academia de inglés por las tardes pero no quiere que sus compañeros de la academia se enteren de que es amigo de *Shinchan* porque siempre le hace quedar mal.

Nené Sakurada

La única chica del grupo, le gusta aparentar que es una niña dulce y de buen carácter pero en realidad tiene muy mal genio y es una rencorosa. Lo que más le gusta es jugar a papás y a mamás con sus amigos pero a ellos no les gusta porque lo hace muy realista y al que le toca el papel de papá siempre le hace hacer de hombre

mayor, con un empleo sin futuro y mal pagado, porque a *Nené* le encanta hacer el juego realista (qué cruda es la vida). Cuando se enfada esta pequeña da un miedo terrible, y para desahogarse saca un peluche al que arrea un buen par de sopapos.

Masao Satô

Otro de los amigos de *Shinchan* en el parvulario. Es un niño dulce pero también muy sensible, demasiado sensible y enseguida se pone a llorar por cualquier cosa. *Nene* siempre consigue que juegue con ella a papás y mamás, cosa que él odia porque siempre acaba deprimido. La razón de esto es que *Nené* es muy cruel con él en el juego: le pone en un papel decadente (trabajador que cobra poquísimo o a punto de ser despedido) y ella acaba siempre sacando los papeles del divorcio. Lo que hay que ver...

Bo-Chan

Es un niño muy tranquilo, sobre todo si lo comparamos con lo enérgicos que son *Shinchan*, *Nene* y *Masao*, y seguramente no se metería en líos sino fuera por los ellos. Habla lentamente y muy poco, y las pocas veces que lo hace demuestra ser el más juicioso del grupo. Siempre le vemos con su característico moco colgando de la nariz, con el que alguna vez hará juegos malabares o usará como si fuera una cinta de gimnasia artística.

El director [alias el mafioso]

Dirige el parvulario Futaba al que van *Shinchan* y sus amigos. Le encantan los niños y es muy amable pero tiene aspecto de un hombre peligroso, razón por la que le han puesto el apodo de "*mafioso*". La gente que no lo conoce se asusta al verle y cree que realmente es de la mafia o algo parecido. Esto le ha traído más de un problema, especialmente cuando *Shinchan* le llama a gritos "eh! Mafioso!" delante de la policía.

Midori Yoshinaga

Es la profesora de la clase de los girasoles del parvulario Futaba. Es en esta clase en la que se encuentran *Shinchan* y sus amigos, por lo que esta profesora tendrá que aguantar de todo. Y es que tener a *Shinchan* a diario...

Ume Matsuzaka

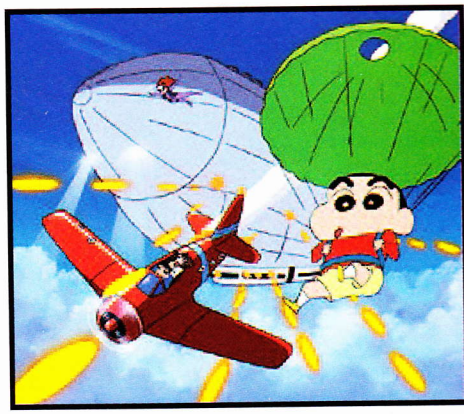
Otra de las profesoras del parvulario. En este caso nos encontramos ante la responsable de la clase de las rosas. Se gasta más dinero del que debería en comprarse ropa cara o perfumes y al final de mes no le queda suficiente ni para su comida y tiene que quedarse en dieta forzosa a base de pan. Tiene muy mal humor y se enfada mucho con *Shinchan* cuando le dice cosas como que va muy maquillada o que tiene arrugas. Es soltera y va siempre buscando un novio, aunque la suerte nunca está de su lado (los fracasos amorosos de la señorita *Matsuzaka* ocuparán más de un episodio en la serie). Pero eso cambiará y conocerá al que será su media naranja, un do... bueno, no digo nada, que los spoilers no gustan demasiado.

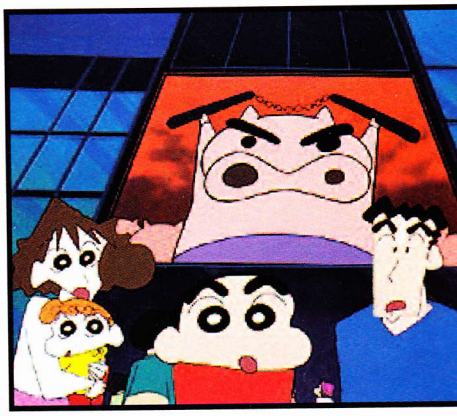
SHINCHAN ESTÁ POR TODAS PARTES

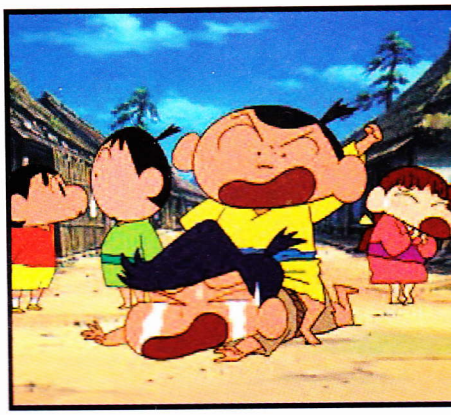
La voz de *Shinchan* está por más sitios de los que pensamos. *Ana Lemos*, la responsable de poner la voz a *Shinnosuke* en la versión española de la serie ha participado en otros proyectos que requerían la voz de su personaje. Uno de ellos será el disco que habrá salido para estas navidades, un disco en el que *Shinchan* versiona algunos de los éxitos del momento. Canciones como **La camisa negra** de *Juanes*, **Zapatillas** de *El Canto del Loco* y **Malo** de *Bebe* estarán presentes en este disco. Incluso el reggaeton tendrá su presencia en este disco con la canción **Gasolina**. Todos ellos interpretados por el maestro del baile del culito.

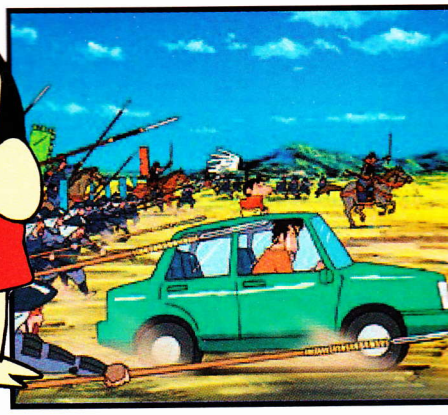
VAMOS TERMINANDO

Qué más podríamos contarte del universo **Shinchan** que aún no conozcas... mmmh... La verdad es que con lo que te hemos contado por aquí y lo que podrás encontrar por el CD que acompaña a Minami este mes te podrías dar por satisfecho. El universo **Shinchan** es enorme, y explicarlo por completo podría llenar de por sí una revista completa. En fin, ya sabéis la polémica que espera con su emisión por Antena3. Si decides ver a **Shinchan** o no... es tu decisión ;)









B3 DAVID RAMÍREZ

Por fin, después de un montón de años de espera, los fans de David Ramírez tenemos la edición completa, terminada, y con extras que estábamos esperando. Meses y meses de comernos las uñas hasta llegar a los muñones han tenido que pasar para que las últimas páginas de este proyecto vieran la luz de la mano de la Colección Siurell, de la editorial Dolmen.

UN TIPO MUY ALTO QUE DIBUJA COSAS RARAS

Quizá no sea la definición mas acertada de *David Ramírez* (*DR* en adelante), pero sí una que deja claro que no es un autor convencional. DR se dio a conocer en el I salón del Manga, allá por 1995, cuando su obra **Mi pequeño Tomoka** ganó el concurso de cómic que se había convocado para la ocasión. Su salto a las colaboraciones en revistas como **Kame** o la propia **Minami** nos permitieron ver que *DR* poseía unas características que le hacían destacar por encima de la hornada de dibujantes españoles que adoptaban el estilo manga para sus creaciones: era tremendamente prolífico, su estilo resultaba limpio, fluido, y sobre todo gracioso. Un humor sin complejos, paródico, y con grandes dosis de corrosivo ACME se destilaba por las viñetas de **Niñotaku** y **eSeDé**.

Las parodias de series y personaje siempre fueron su baza más fuerte, pero en 1996 Camaleón Ediciones, que por aquella época disfrutaba de un breve esplendor con la edición de diversas obras de talentos hispánicos (incluyendo unas cuantas con estética manga), lanza un número único, autoconclusivo, de **B3**. La apuesta tuvo éxito, y se inició una serie que dejaría una profunda huella en el fandom español de todo pelaje. Además de **B3**, *DR* ha invertido su tiempo en otros trabajos como **The DR Files**, **Humor Amarillo** (recopilatorio muy recomendable), **Haciendo Amigos** y la exitosa **Fanhunter Reburn**, entre otros títulos (podéis ver más datos en su web http://www.dreamers.com/davidramirez/).

OCHO AÑOS NO SON NADA

Uno de los secretos de B3 para atrapar a lectores de tan variada procedencia (otakus, fans de manga americano, frikis y otros adyacentes) es el equilibrio que *DR* sostiene a lo largo de sus más de 200 páginas. Hay un argumento planificado, por lo que el cómic no es sólo una exhibición de maniobras gráficas y chistes surrealistas. Tiene peso, y además se completa con unos personajes que representan unos estereotipos de lo más esperpénticos y que reparten los hilos de las sub-tramas. Pero **B3** tiene maniobras gráficas, y además muy buenas. Evidentemente, la calidad mejora a medida que el cómic avanza, y los dibujos, muy *cartoon*, muy SD, se vuelven más expresivos, el trazo más limpio, las tramas más acertadas; pero el ritmo, la narrativa fluida y la acción permanecen intactos, sin corromper. Y hay chistes en cada página, que van desde los guiños visuales a los gags más políticamente incorrectos de la galaxia. *DR* se revela en **B3** como un autor maduro y completo capaz de afrontar una obra coral, compleja, y no perder el humor en ello.

BUENO, BONITO, BARATO Y...ZUZAN

B3 es la historia de las andanzas de tres agentes de la Policía Espacial: *Bueno*, un alma cándida y devota capaz de hacer llorar a *Jack el Destripador* con la historia de la corderita católica, *Barato*, un ser amargado, tacaño y más salido que el pico de una mesa, y *Bonito*, orgulloso de su cuerpo, su planeta *Almorrana* y su intensa vida sexual con los machos más apetecibles de la galaxia.

La historia comienza cuando los tres deben rescatar a la agente especial *Oferta Gómez*, desaparecida cuando investigaba una fábrica de droga de *Vito Mafiozzo*. Como ayudante tienen al robot *Todo-a-100*, que necesita una moneda de cien dólares para poder hacer algo útil.

Las cosas empiezan a complicarse cuando los agentes han de viajar al *Asteroide Mafiozzo* a rescatar a su colega *Liquidación*, al mismo tiempo que *Todo-a-100*, mutado y con sed de venganza busca a *Barato* para hacerle papilla por engancharle a las drogas, y *Bonito* se enfrenta a una horrible situación: la están saliendo tentáculos, y lo peor es que no es el único. Media galaxia se encuentra afectada por este extraño virus que va transformando a la gente paulatinamente en pulpos, una "pulplaga" de transmisión sexual. Y hay más personajes que se suman al mogollón, entre ellos: *Fricky*, el antisocial, salido y taradillo miembro de la familia *Mafiozzo*, *Pluma*, novio de *Bonito*, los extraños seres *A.D.A.N.* y *E.V.A.* y *Susan* (o *Zuzan*), la pequeña e hiperpervertida hija del *Cápitan de la Policía Espacial* que se ha convertido en uno de los personajes más carismáticos para los fans de la obra.

¿Conseguirán parar la "pulplaga"? ¿Qué se esconde tras la familia *Mafiozzo*? ¿Conseguirá *Oferta* intimar con el pío *Bueno*? Todo esto y mucho más en **B3**, el libro. Imprescindible en las estanterías del que quiera disfrutar con una trama desbocada y echarse unas buenas risas de la mano de uno de los jóvenes autores españoles más originales.

Eva R. Evrard

Maria-sama Ga Miteru

UN JARDÍN DE ROSAS

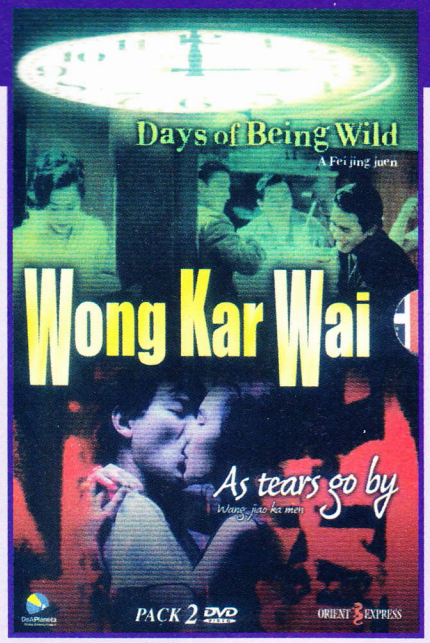
Este anime de extraño nombre (algo así como "La Virgen María te cuida") se estrenó en Japón hará cosa de un año. Cuenta con dos temporadas ya finalizadas, y es considerado por muchos como un anime de temática yuri o shôjo ai(es decir, amor entre chicas).

Maria-sama Wa Miteru es la primera temporada y centra su argumento en Lillian, una escuela religiosa femenina de estudios superiores donde acuden las chicas más selectas del país a estudiar. Este colegio tiene una peculiaridad y es que el consejo estudiantil *Yamayurikai* está totalmente jerarquizado. A la cabeza tenemos a tres chicas llamadas *Las Rosas* y que adquieren un nombre concreto cada una: *Rosa Cinensis, Rosa Foetida* y *Rosa Gigantea*. Estas representantes estudiantiles se encargan de manejar todo el cotarro y cada una lidera a una "*soeur*" (hermana en francés, una chica, vamos) que recibe el nombre de "*en Bouton*" (capullo de la flor) y el nombre de su protectora. Por ejemplo: *Rosa Cinensis en Bouton*. A su vez estas chicas pueden tener una "*Petite Soeur*", es decir, una hermana pequeña, que recibe esta palabra como terminación final. El pertenecer a este grupo no es obligatorio, aunque muchas chicas desean participar.
La protagonista, *Yumi Fukuzawa*, es una chica de 16 años, alegre y con buen corazón que está en primer curso. Un buen día se encuentra con *Sachiko Ogasawara*, la *Rosa Cinensis en Bouton*, a quien admira y respeta profundamente. Ésta tiene un año más y es una chica seria y responsable, llegando a parecer en ocasiones un poco antipática. *Sachiko* le anuda bien el lazo del uniforme, cosa que deja totalmente impresionada a *Yumi*. Más tarde aparece su amiga *Tsutako* quien le enseña una foto que ha hecho donde aparece la escena del lazo. *Yumi* desea esa foto, pero a cambio *Tsutako* le propone que salga publicada y *Yumi* acepta. Sin embargo deben pedirle permiso también a *Sachiko* por lo que se dirigen al edificio donde se reúnen *Las Rosas*. Cuando entran escuchan que *Sachiko* está discutiendo con las demás ya que no desea interpretar el papel de *Cenicienta* en una obra del festival escolar debido a que si lo hace, tendría que acercarse a un chico (y ella odia los hombres). Para no tener que interpretarlo decide escoger una *Petite soeur* y, ¡Qué casualidad!, se encuentra de bruces con *Yumi*. Tras un debate entre las chicas del consejo, *Sachiko* se dispone a entregarle su rosario a *Yumi* (señal de que la toma como *Petite soeur*) sin embargo ésta lo rechaza porque sospecha que *Sachiko* quiere escaquearse del papel. El consejo llega a un acuerdo donde *Sachiko* deberá convencer a *Yumi* para que sea su *Petite soeur* e interprete el papel de *Cenicienta*. Así comenzará la relación de estas chicas, que deberán superarse a sí mismas para lograr sus propósitos. La admiración de *Yumi* hacia *Sachiko* irá creciendo transformándose en algo más serio, aunque cuando entra en juego *Rei*, tendrá que aclarar sus emociones. Pero desgraciadamente este anime no ha llegado a nuestro país así que para saber si *Yumi* logra sus intenciones, sólo tenéis que pedir a las distribuidoras de anime que traigan esta preciosa obra, a ver si lo logramos.

El dibujo es de gran calidad, con un diseño de personajes muy bonito, con un gran realismo en la expresividad de los personajes y una animación espléndida que da como resultado el movimiento ágil y liviano de las chicas. Además cuenta con una escenografía preciosa, muy de la talla de lo esperado. Y todo esto sin hablar del argumento, muy interesante y adictivo sobre todo para todos a los que nos gustan las historias de amor y los entresijos que se derivan de éstas.

Maria-sama Ga Miteru (o **Marimite** también llamado en Japón) fue estrenado en Enero del año 2004, con un total de 13 capítulos emitidos en la TV Tokio. Está basado en una novela escrita por *Konno Oyuki* que consta de 18 historias hasta el momento y que comenzó a publicarse en Cobalt Magazines en el año 1998. También existe un manga de *Nagasawa Satoru* publicado posteriormente en la revista Margaret Magazines. El anime lo dirige *Matsushita Yukihiro* con guión de *Oyuki Konno*. Debemos destacar que existen leves diferencias entre el manga y el anime, tanto en el argumento, como en el diseño, ya que cambia el aspecto de algunas chicas.
La segunda temporada, **Maria-sama Ga Miteru Haru**, consta también de 13 episodios y se estrenó en Julio de 2004. El 25 de Septiembre finalizó para el público nipón, obteniendo una mayor acogida que el previo. En esta segunda temporada continúa la aún no consolidada relación de *Sachiko* y *Yumi* apareciendo nuevos personajes en la trama como *Tôko* y *Noriko* y centrándose más en los personajes secundarios de la serie, como por ejemplo de *Rosa Foetida* en el segundo capítulo, a quien en la primera temporada no tiene mucho en cuenta. No vamos a desvelaros más cosas de esta temporada para no hacer *spoilers*, tan sólo decir que la historia es muy interesante.
Existe una serie de especiales incluidos en los DVDs nipones llamados **Maria-sama ni wa Naisho** donde, en clave de humor, se parodian algunos capítulos de la serie tanto de la primera como de la segunda temporada. Los dibujos son SDs (super deformed) muy graciosos y el argumento es realmente divertido, a veces rallando lo surrealista y lo absurdo. Podría existir una película pornográfica de imagen real basada en la serie y que se llama **Maria-sama ga Miteiru**, aunque esto no es más que un rumor.

En resumen, una historia de amor con gran romanticismo de una gran calidad gráfica y unos personajes cuyas vidas harán que nos emocionemos.



WONG KAR WAI
EL DESAMOR

El tiempo, un reloj marcando las horas, la memoria, la esquina de una habitación, dos personas en la parte de atrás de un taxi, un bolero, las caderas de una mujer contoneándose, los callejones nocturnos de Hong Kong, un amor fracasado,... elementos del mundo cinematográfico de Wong Kar Wai que ahora brotarán ante nuestros ojos gracias a la edición en DVD de sus películas de manos de Cameo y DeAplaneta en forma de packs.

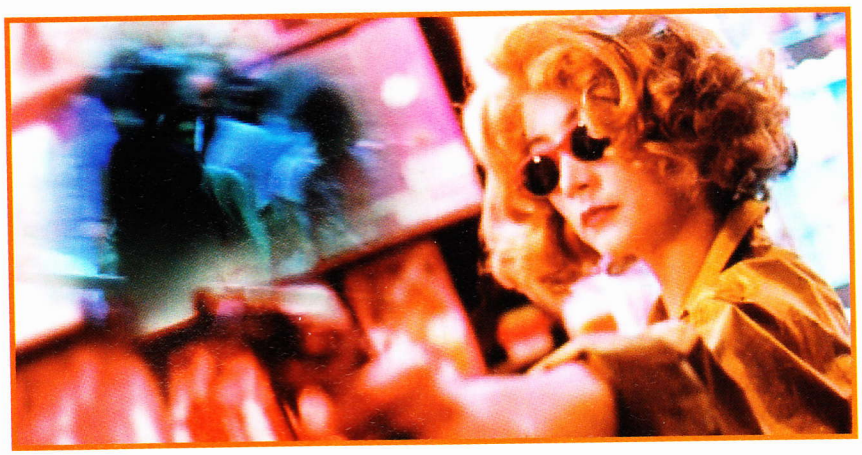
EL UNIVERSO WKW

Hoy nos vais a permitir que nos alejemos por un momento de las costas de Japón para posarnos en la bahía de Hong Kong. Pero antes de empezar a analizar la edición en DVD de la filmografía de *WKW*, deberíamos hacer las presentaciones pertinentes e introducirnos en el universo de este singular director. Cuando hablamos del cine de Hong Kong a nuestra mente vienen personajes como *John Woo* o *Jackie Chan* o quizás alguno tenga memoria para retroceder a tiempos más pretéritos y rememore a *Bruce Lee*, cine de acción ya sea policiaco o gire en torno a las artes marciales. Quizás a otros les digan algo los nombres *Tsui Hark* o *Johnnie To*. No obstante, durante los noventa el cine de Hong Kong se ve invadido por un nueva ola de autores que intentan llevar a cabo una renovación que haga frente a los directores de corte más comercial como *John Woo*. Uno de los sujetos de esta nueva corriente es *WKW* aunque el tiempo ha demostrado que el director no renovaba, sino que creaba su propio mundo conceptual y artístico. Este estudiante de diseño gráfico nacido en Shangai pero criado en Hong Kong, se ha convertido en uno de los grandes directores del mundo mundial (sin exagerar lo más mínimo), en un autor único con un mundo visual y simbólico propio y personal que le ha llevado a arrebatar el corazón de una parte de los cinéfilos de todo el planeta sobre todo tras presentar en el 2000 **In the mood for love** (Deseando amar) y reafirmarse en el 2003 con **2046**.

Muchos estaréis pensando que estamos tratando de uno de esos directores con una obra de difícil comprensión destinada a un público elitista o de cine de versión original. En parte, lo es. Las imágenes de sus películas nos sugieren, nos transmiten estados de ánimo, reflejan atmósferas, evocan instantes vividos, sentimientos que el espectador puede reconocer en sus recuerdos como emociones experimentadas. No esperéis encontrar películas al uso en que se os explique todo al pie de la letra, el cine de *WKW* rompe la linealidad narrativa en la mayoría de ocasiones y sugiere más que explica. Sus imágenes se funden con la música que va desde los tangos argentinos pasando por el pop desde los *The Mammas and the Papas* a los *Cranberries* (la mayoría de sus películas tienen títulos de canciones como **In the mood for love** por una canción de *Brian Ferry* o **Happy together** por una canción de *The Turtles*). Pero no hagáis de estas calificaciones un impedimento para acercaros a su filmografía porque os encontraréis largometrajes de fácil accesibilidad como **Chunking Express** donde se nos muestra un director rompedor, moderno o, como muchos señalan, con estilo próximo al videoclip. Señalar como anécdota que **Chunking Express** se distribuyó internacionalmente en parte gracias a las alabanzas que de ella hizo *Quentin Tarantino* que se ocupó de hacerla llegar a Estados Unidos. Ahora ya podemos descubrir de primera mano la obra de tan peculiar autor (casi completa a la espera que alguien se atreva a editar **Ashes of time**, su personal película de artes marciales) a través de los dos packs que os queremos comentar.

WKW EN DVD

En mayo DeAplaneta editaba **As tears go by** y **Days of being wild**, con la posibilidad de adquirirlas en formato pack a unos 20 euros. Se trata de las dos primeras películas del director. En **As tears go by** debuta en la dirección con una historia de gángsters con *Andy Lau* y *Maggie Cheung* como protagonistas. En **Days of being wild** nos presenta el devenir de varios personajes que se entrecruzan en sus conflictos emocionales:



un seductor en crisis que anhela conocer a su verdadera madre, una joven rechazada por el seductor al que no puede olvidar, un policía que consuela a la joven rechazada,... Una película que ya anuncia lo que será su cine y que podríamos considerarla la primera parte de una trilogía junto a **In the mood for love** y **2046**.

Más recientemente, en septiembre de 2005, Cameo ha editado tres títulos más (dos de ellos habían gozado de estreno en algunas pantallas de cine) en una edición destacable con la posibilidad de adquirirlas por separado o por unos 40 euros en forma de pack que añade un cuarto DVD que bajo el título **Una mirada** incluye un pequeño documental sobre su cine, el making off de **Happy together: Buenos Aires zero degree** y entrevistas con *WKW* y actores. Además,esta edición en formato pack lleva un pequeño libreto con una reflexión de *Isabel Coixet* sobre el hongkonés y una entrevista de la misma a *Wong Kar Wai*.

Cronológicamente nos encontramos primero con **Chunking Express**. Compuesta por dos historias de dos policías y dos desengaños amorosos, *WKW* rodó está película en pocas semanas tras el arduo rodaje que le supuso **Ashes of time** como si se tratase de un respiro. El resultado es una película fresca que nos conduce por los callejones de un nocturno Hong Kong con un ritmo frenético ahora con el uso de la cámara lenta, ahora con encuadres insólitos. En ella cuatro personajes se cruzan y se alejan: *He Qiwu*, interpretado por *Takeshi Kaneshiro* (**La casa de las dagas voladoras**), es un joven policía deprimido al que su novia ha abandonado, un corazón roto inmerso en sus recuerdos que ahoga comprando latas de piña cuya fecha de caducidad es el día de su cumpleaños anhelando que ella regrese ese día. En su camino se cruzará una misteriosa traficante de drogas ataviada con una peluca rubia y una gabardina. La otra historia nos presenta al policía número 663, al que da vida *Tony Leung* (**Hero**), también abandonado por su novia pero del que está enamorado la joven camarera de un bar del que es habitual. La joven, con el rostro de la también cantante *Faye Wong*, se dedica a entrar a escondidas en el piso del policía incapaz de mostrarle sus sentimientos. Dos historias divertidas y desenfadadas a ritmo de una banda sonora excelente que incluye una refrescante versión de *Faye Wong* de "California Dreams". **Chunking Express** iba a estar formada por tres historias pero *WKW* se excedió en el metraje. Tiempo después aprovechó la tercera historia para llevar a cabo **Fallen Angels** donde de nuevo narra dos historias aunque esta vez mezcla de forma más marcada su narración y se sube la cámara al hombro. Nuevamente el amor, o más bien el desamor, se convierte en el eje de **Fallen Angels** (como en realidad lo es en toda su obra). **Fallen Angels** está compuesta de dos historias con dos enfoques encontrados: una es hilarante mientras la otra un oscuro relato de almas perdidas. Por una parte, nos encontramos con un asesino a sueldo que empieza a estar hastiado de su forma de vida y su socia con la que nunca se encuentra ignorando que esta enamorada de él. Frente a esta historia de tintes trágicos, hallamos a un joven (*Takeshi Kaneshiro*) mudo y alocado a la vez que ingenuo que se dedica a ocupar los negocios de la gente por las noches hasta que un día se enamora por primera vez de una joven a la que su novio acaba de engañar. El pack se completa con **Happy together**, con la que *WKW* ganó el premio mejor director en el Festival de Cannes de 1997. De nuevo una historia de amor a ritmo de tango en la que dos homosexuales (interpretados magistralmente por *Tony Leung* y *Leslie Cheung*, el protagonista de **Una historia china de fantasmas**) viajan de Hong Kong a Buenos Aires con la intención de visitar las cataratas de Iguazú aunque su relación se deteriora y convulsa como si de una letra de un tango se tratase, una pasión que arrastra y separa a los dos personajes. Simplemente brillante las dos interpretaciones y soberbia la fotografía de *Christopher Doyle* (inseparable de la filmografía de *WKW*).

SINTIENDO EL CINE DE WKW

Nos encontramos ente una edición cuidada por parte de Cameo de tres películas imprescindibles para todo aficionado al cine y para todo aquel valiente dispuesto a dejarse llevar por la cámara de uno de los directores más personales de los últimos años de la que una servidora no puede evitar confesarse fan incondicional (por ello, pido disculpas por la efusividad de mis comentarios debido a la falta de objetividad cuando trato de hablar de su cine). Ahora solamente queda preguntarse si el cine de *WKW* tiene fecha de caducidad y como acaba reflexionando *Takeshi Kaneshiro* al final de **Chunking Express**: *"Si la memoria se puede envasar, espero que no caduque. Y si hace falta ponerle fecha de caducidad, que sea de aquí a 10.000 años."*

Próxima entrega

Sanjuro, el nueva etapa de la colección Grandes Maestros del Cine Japonés de Filmax arranca con un título del maestro Akira Kurosawa

Entre Bambalinas

¿Nunca te has preguntado cómo es una presentación de un videojuego, en qué consiste una Concept art Party, o a qué huelen los juegos cuando aún no han salido al mercado? Nosotros sí, por supuesto, y como la curiosidad nos mata, allí que nos fuimos para contaros de primera mano loque se cuece en estos fregaos que tan largos nos ponen los dientes a los jugones de pro.

UN POCO DE TODO.

Y para que no digan que en Minami no somos sacrificados, no hemos asistido a uno, sino a tres pases de prensa de lo mejorcito del sector, para poder así haceros un balance y de paso traeros más noticias de los productos estrella de tres compañías de las más gordas del sector: Electronic Arts, Atari, y Microsoft.

Atari fue la primera en montar el guateque, a mediados de noviembre, situándolo en uno de los hoteles más pijichulis de todo madrid, el Puerta de América, y contando para la presentación con la colaboración de *J. Mayúscula* y *Toni Aguilar*, que han puesto las voces a los personajes de **Mark Ecko´s Getting Up**. Título que estaba preparado para su lanzamiento estas navidads pero que una vez más ante el descontento de los asistentes ha anunciado su retraso a Carnavales, quiero decir... Febrero de 2006. Con un puñado de máquinas reproduciendo los títulos de la campaña (**Path of Neo**, **Sonic Rush**, **Shadow the Hedgehod**, **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi**, **Chicken Little**, **Sonic: Gems Collection**, **Narnia**, **Spartan total War**, y alguno más que se me escapa) un simpático emulador de *Lázaro* con arte y varias filas de sillas, se pasó a presentar los diferentes títulos de la campaña permitiendo a los asistentes probarlos en modo proyector, ahí es nada. Sin embargo la estrella indiscutible de la presentación, con perdón de *Pepón Nieto* que se pasó por ahí a pegarse un par de tragos para olvidar el cese de emisión de **Los Hombres de Paco** de forma temporal fue el videojuego de XBOX360 **Condemned**. Una aventura en vista subjetiva que mezcla investigación detectivesca, elementos de CSI, shoot´n´up, Survival Horror, y una IA de enemigos endiablada en un entorno gráfico "repulsivo" en palabras del presentador ("acojonante" en las nuestras) pero de una realidad y magnitud impresionantes. Un catering de lujo, con mucha gambita y algún que otro plato japonés, incluida una bandeja de Sushi y Fuki Maki francamente esplendidos acompañaron a una barra libre tirando a escasita que no acabó de contentar a todo el mundo. A destacar la presencia de un miembro de la directiva de Sega Europa que tras la clásica pregunta de "¿Qué pasa con **Shenmue** en XBOX360?" y después de frenar los impulsos de tirarme el vaso a la cara aceptó que era algo que estaban estudiando y que dependía en gran medida de la acogida que la nueva consola de Microsoft tenga en el mercado. Para fin de fiestas, un abrazo a los medios de prensa asistentes, especialmente a *David*, poseedor de una flamante PSP en cuya casa me albergó demostrando tener tanto corazón como inconciencia supina.

ARTE CONCEPTUAL, XBOX360, Y MUCHA BAILARINA.

A finales de Noviembre y ante la más que atenta mirada de todos los medios, que llevábamos semanas dando la brasa a marketing en busca de la fecha y hora del Día D (O debería decir X) finalmente Microsoft celebró su fiesta del Art conceptual, o Concept Art Party, o algo así. Teniendo en cuenta la expectación que esta maquinita había creado a estas alturas entre los medios especializados la cosa se le ponía difícil a la empresa del señor *Puertas* (no hombre, no, Jonu no, Microsoft) para cubrir las expectativas. Por ello se exprimieron a base de bien para ofrecer un ambiente elitista, una compleja estampa artística, y una velada de fantasía. El resultado, una noche mágica en uno de los centros de diseños más afamados de Madrid: Vinçón, con varias XBOX360 modificadas con diseños de los artistas más completos y variados del momento, un grupo de bailarinas bastante majas bailando en plan moderno entre nubes de humo aromatizado y lasers estroboscópicos de tintes verdosos, y por supuesto un puñado de consolas en las que poder jugar libremente a títulos geniales y esperadísimos como **Kameo**, **Project Gotham Racing 3**, **Dead or Alive 4** (Olvidad lo que os dije la otra ocasión, el título lo merece, y cómo... Nuevas formas de evasión, nuevos movimientos y un cui-

dado diseño de la anatomía femenina, todo muy natural, aunque impactante, sin lugar a dudas), y por supuesto **Perfect Dark Zero**, al que estuve enganchado más de media hora alucinando con los entornos hyper cuidados y la sensación de realismo del dichoso jueguecito. Toda una joya.

Centrándonos un poco, la cosa se dividió bsicamente en tres salas: la Concept, en donde se podían observar los diseños de las consolas y charlar tranquilamente. La Gaming, en la que las bailarinas subidas a la tarima hacían trizas la cordura de los frikis más jovencillos mientras bandejas de uno de los mejores cattering que he tenido el placer de probar paseaban entre la concurrencia, y las consolas ofrecían horas de diversión a los más viciados (Hubo quien no soltó la maquinita en toda la noche, si bien también hubo quien no se despegó de la tarima de las bailarinas... ¿Yo? Estaba en la tercera sala.) Y finalmente la tercera sala, más estilo Living, en la que se servían combinados tropicales y sonaba música menos ChillOut y más comercial. Con una campana de tela en el centro, en cuyo interior el sonido reververaba a tu alrededor como si las nota entraran directamente en tu cabeza, la sala ganó mucho con la actuación de un célebre músico que interpretó varias melodías con un hang, instrumento de reciente invención que recuerda levemente a los instrumentos orientales y que acompañó sus notas con un espectáculode luces bastante llamativo.

Haciendo balance, un encuentro de lujo, en el que una vez más debo agradecer la acogida del amigo poseedor de la PSP, todo un figura, así como la de *Maria José* y *Lidia*, que se encargaron de que no nos faltara de nada en una noche que, como ya digo, resultó mágica.

EL SORTEO.

Y finalmente llegamos a la que ha sido un broche magnífico para este periodo de sacrifícios que nos hemos visto obligados a realizar para que estéis enterados de cómo van la cosas dentro y fuera del mundillo: la fiesta presentación de Electronic Arts (más conocidos como "I A Espor" por los aficionados al fútbol). Se celebró la noche del 30 de noviembre en una de las discotecas más lujosas y más in de Madrid: el Bisú. Con la presencia de varios medios del sector, pero menos masificados que en las reuniones anteriores, la reunión en cuestión puso al alcance de los asistentes un nuevo paquete de consolas en las que se podía jugar a diversos títulos pertenecientes a la campaña de Navidad de la programadora distribuidora. La impresión que nos dieron los títulos no pudo ser mejor. La consabida adaptación de la nueva película del niño del rayo vallecano: **Harry Potter y el Cáliz de Fuego** respiraba calidad por los cuatro costados, hasta tal punto que no pude evitar mirar de soslayo el mando sorprendido de ver que era una PS2 lo que estaba manejando tamaños gráficos y con tanta soltura mintras sobrevolaba los terrenos del castillo de *Hogwarts* en mi *Nimbus 9000* esquivando al jodío dragon del *Torneo de los Tres Reyes*. También las nuevas entregas de Fifa y NBA demostraron un manejo de la vieja negra de Sony muy superior a lo que estamos acostumbrados, pero el que sin duda me dejó sin palabras fue **Need for the Speed 4 Most Wanted**, del que tenéis una reseña aquí al ladito, y del que os baste con saber que es una auténtica maravilla, si os gustan los coches, las persecuciones, o simplemente los juegos bien hechos, es vuestro título.

Pero eso no era todo, ya que la gente de Electronic Arts nos tenía preparada una sorpresa: Un sorteo de las consolas más modernas del mercado y la posibilidad de volver a casa con una XBOX, una PSP, o una Nintendo DS debajo del brazo. Ni que decir tiene que Minami no ganó nada, y es que ya estamos más que cubiertos con los pedazos de lectores que tenemos, pero venga, a ver si lo acertáis... ¿A qué no sabéis quién se llevó la PSP?

Lamentablemente me toca ir parando, que ya voy cortísimo de caracteres, así que resumiendo mucho, pero mucho, una fiesta de lujo en la que la barra libre cubrió al fin las expectativas de todos los asistentes, el cattering cumplió más que de sobra, y una vez más la simpatía de los medios asistentes y el personal de marketing hizo que nos sintieramos como en casa. Desde aquí un beso a la *niña elfo* y al resto del cotarro, y a *David*, que esta vez no me alojó en su casa. ¿Qué dónde dormí? Je, esa es una historia que debe ser contada en otro momento...

Harry Potter y el Caliz de Fuego

Todos sabéis como funciona esto, así que a nadie le coge de nuevas: La Rowling escribe un libro, la Warner lo convierte en película un par de años después, y al mismo tiempo Electronic Arts saca el consabido videojuego con el ojo puesto más en la versión cinematográfica que en el libro propiamente dicho.

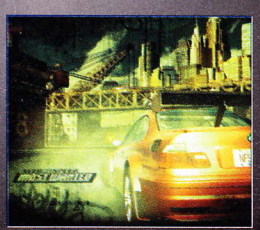
En esta ocasión le toca el turno al Cáliz de Fuego, y la conversión no deja de ser sorprendente.

El videojuego no se queda atrás y avanza en paralelo al universo Harry Potter, enseñándonos unos contenidos y un aspecto mucho más maduros que el de los títulos anteriores de la saga. Un entorno gráfico mirado al milímetro, con especial cuidado en los efectos de los hechizos y los vuelos en escoba, que hace que más de una vez le eches de reojo un vistazo al mando para confirmar que ciertamente es la PS2 la que está moviendo toda esa maravilla, un argumento genialmente trazado, sin los clásicos problemas de giros bruscos y situaciones plantadas de reopente y porque sí, y un manejo sensible y bien estructurado, que responde a la perfección a nuestros deseos completan este título navideño que no debería faltar en la estantería de ningún Pottermaníaco

PLATAFORMAS: XBOX,PS2
SALIDA: Diciembre 2oo5
Nº DE JUGADORES:1

NEED 4 THE SPEED MOST WANTED

El mundo de los videojuegos no es algo que empezara ayer, eso está claro, y los que llevéis ya unos añillos en esto de machacar el botón o darle fuerte al joystick seguro recordaréis la saga de Need for the Speed como una de las más originales a la hora de presentar feroces persecuciones policiales en plena carrera añadiendo el aliciente de batir a nuestros enemigos a la vez que eludíamos a la 'madera' de turno.



Pues tras añadir el elemento de tunning que tan de moda se ha puesto ultimamente en los juegos de carreras y que tanto agradeció el público en su versión Underground, Need for the Speed vuelve a los orígenes en este Most Wanted, volviendo a retomar las persecuciones policiales que tantos buenos ratos nos hicieron pasar en el pasado, sin quitar, eso sí, el modo Tunning favorito de mascachapas y jugones sin pasta para un carro decente.

Carreras a toda pastilla, sirenas por doquier y acción a raudales en un título trepidante que no defraudará a los seguidores de la saga ni a los neófitos en esto de quemar rueda.

PLATAFORMAS: PSP, PS2, X36...
SALIDA: Diciembre 2oo5

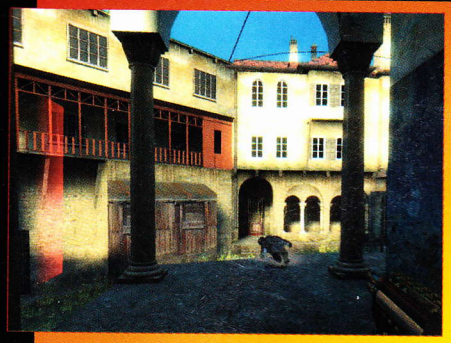
KING KONG

Si coges un clásico de toda la vida delcine de calidad: King Kong, le añades un director de los que hacen que muchos se muerdan las uñas: Peter Jackson, y pones al frente del proyecto a uno de los maestros europeos de los videojuegos: Michelle Ancel, la cosa está clara: Cuando menos va a ser impactante. E impactante es sin duda este título que viene en formato multiconsola para que nadie tenga excusa y se quede sin jugar.

Con un concepto artístico de cámara y de entornos soberbios y un facturación sonora digna de un estudio de Hollywood, Peter Jackson´s King Kong nos ofrece la oportunidad de pasearnos por el remake del clásico cinematográfico alternándo el juego en primera persona en una mezcla de shooter y puzzle con el manejo del mono gigante, toda una gozada con la que algunos soñábamos desde los tiempos de los primeros Rampage.

Mención especial merecen los entornos selváticos y los diversos monstruos a los que tendremos que enfrentarnos en las diferentes etapas del juego, que unidos a los efectos de sonido y la ambientación sorprenderán a más de uno.

PLATAFORMAS: XBOX, X360, NDS, PS2, GBA, PSP, PC
SALIDA: Noviembre



HALF-LIFE 2

Después de mucho remolonear y cuando ya finalmente los usuarios de la negra de Microsoft lo dábamos todo por perdido, finalmente llega a XBOX uno de los títulos más esperados del año: Half Life 2.

Haciendo un uso del Hardware nunca visto hasta la fecha en una consola, el videojuego de Electronic Arts retoma el nivel de un jugador individual de su versión para PC y nos ofrece la posibilidad de volver a encarnar al Doctor Freeman en su lucha contra la Alianza y los peligrosos mutantes que pululan por el planeta. Todo ello en modo primera persona, como no podía ser menos en un shooter de los de toda la vida, que añade interesantes elementos como la posibilidad de conducir varios vehículos de forma bastante más sencilla y natural que en otros títulos parecidos, amén de algunos momentos en los que deberemos usar nuestro ingenio para salir vivos de la situación o incluso amaestrar a algunas de las peligrosas criaturas del entorno para que ataquen a nuestros enemigos y nos den un respiro.

En cuanto a su aspecto visual, half Life 2 presenta un cuidadísimo entorno gráfico que retrata un mundo postapocalíptico que no se aleja demasiado de la realidad actual, de tal forma que en ocasiones será un placer simplemente pasear por las calles destruidas y echarle un vistazo a los alrededores. Los detalles son impresionantes, ya sea en los escenarios,especial mención a los refugios rebeldes de cuidada costrucción, que soportan una estructura y una arquitectura absolutamente lógicas; como en las situaciones que encontremos a nuestro paso: cadáveres arrastrados por el suelo, misiles de mutantes parásitos y casquillos de bala, nos dirán, si estamos atentos, lo que sucedió días antes en esa habitación perdida o ese oscuro callejón.

En resumen, un shooter inteligente recomendado a todos aquellos que queráis sentiros los auténticos protagonistas del videojuego.

PLATAFORMAS: XBOX
SALIDA: Diciembre 2oo5
Nº JUGADORES: 1

Sonic Rush

Sin duda está de moda tirar de los vejos clásicos y sacar mil y una secuelas redimensionadas de los títulos que ya nos hacían disfrutar hace quince años en las pequeñas maquinillas de la época. En esta ocasión se trata del erizo azul, el bicho saltarían por excelencia, más rápido que Speady Gonzalez y bastante menos intragable: Sonic el 'hedgehod', ¿Quién si no?.

La destinada a ser soporte de las nuevas aventuras del puercoespín de color marino ha sido la nuevo portátil de la Gran N: Nintendo DS, y lo hace obteniendo un resultado más que correcto, con las dos pantallas funcionando a pleno rendimiento para no perder ni un momento de vista al personaje emblema de Sega ni a su nueva compañera: la gata Blaze (o Blaze la Gata, como prefiráis) Protectora de las Esmeraldas Sol. Dos historias diferentes con dos finales alternativos que se entrelazan en una sola, pudiendo elegir libremente desde el principio el personaje con el que queremos enfrentarnos a los malvados de turno y evitar que las Esmeraldas caigan en malas manos.

En resumen, la esperada vuelta del Sonic de toda la vida con los clásicos escenarios llenos de saltos gigantes, rampas interminables, loopings y más loopings, y zonas secretas a tutiplén. En esta ocasión acompañado de un sistema de navegación muy novedoso que utiliza las dos pantallas de la portátil de forma inteligente, amén de varios modos de juegosque harán que este cartucho aumente su duración en varios días.

PLATAFORMAS: NDS
SALIDA: Noviembre

Harry Potter y el Caliz de Fuego

entre el primer amor y unos cuantos dragones

Han pasado cinco años desde que tres jóvenes totalmente desconocidos fueron presentados al mundo como los rostros de Harry Potter, Hermione Granger y Ronald Weasley. Ahora acaba de estrenarse su cuarta película, de la que nos proponemos hacer un análisis a la vez que un recorrido por la magia... ¿Nos acompañas?

El 25 de noviembre era la fecha elegida para que el público español pudiera descubrir la magia y la prometida tenebrosidad del ya cuarto filme de la saga del niño mago más famoso de todos los tiempos. Y por supuesto, Minami estuvo allí. Por estar, estuvo incluso en Londres, en la *premiere* mundial.

Por tanto, y aunque para cuando leáis esto seguramente muchos ya la habréis visto, aquí vamos a contar detalles, diferencias, y muchas cosas en las que normalmente uno no se fija. Amén de dar ciertas opiniones y análisis, por supuesto.

Si quitamos de aquí, aquí y aquí, igual nos sale...

El ritmo trepidante de *Newell* dejó muchos detalles en el aire y cambió otros tantos, así que vamos a ver qué diferencias hay entre libro y película (el inevitable problema de siempre).

La historia empieza en una casa que cuida un anciano solitario. Cuando el hombre ve una luz parpadeante decide ir a ahuyentar a los niños y se encuentra con una reunión secreta. Su curiosidad le llevará a escuchar tras la puerta y a la muerte. Y también a la primera diferencia, pues en el libro no hay tanta gente en la mencionada reunión.

Lejos de esa casa un joven de 14 años se despierta asustado por el extraño sueño que ha tenido y se encuentra con su mejor amiga. Nueva diferencia, pues en el libro *Harry* despertaba en casa de sus tíos, mientras que en la película es *Hermione* la que lo despierta. Más que nada porque él está durmiendo en La Madriguera y tienen que levantarse para ir a los Mundiales de Quidditch.

Aun así, pese a que como estos hay muchos cambios, la historia se ha mantenido relativamente fiel al libro. Pero las transfiguraciones de *Rita Skeeter* quedaron renegadas a nada, *Sirius Black* apareció en voz en *off* y a modo de restos de una hoguera, *Ludo Bagman* y *Winky*... ¿dónde están? ¿Y *Charlie Weasley*? ¿Y *Bill*? Y sobre todo... ¿Y *Oliver Wood* y sus dos frases en los mundiales? Y así sucesivamente.

Y si añadimos... ya ni te cuento

Desde que *Cuarón* se sentó en la silla de director muchos éramos los que sabíamos que las cosas iban a cambiar. Entre algunas de ellas, por ejemplo, el director mexicano añadió escenas muy tiernas como la de *Lupin* y *Harry* en el puente.

Newell no se ha quedado atrás.

El director inglés ha querido darle a las películas algo que antes no tenían: Humor inglés. Y lo mejor es que

© TODOS LOS CONCEPTOS, TÉRMINOS, NOMBRES PROPIOS, PROPIEDAD DE JK Rowling y WARNER BROS.

lo ha conseguido.

Para ello añadió dos excelentes escenas protagonizadas por dos actores de rompe y rasga. La primera, *Maggie Smith* (*Minerva McGonagall*) pide a sus alumnos que se comporten y además les enseña a bailar, por lo que ni corta ni perezosa se dirige a *Ron Weasley* y le pide "por favor" que coloque su mano derecha en la cintura. El cine entero estalló en risas. Es una escena que, si bien ya estaba en el libro, no en una dimensión tan amplia y realista como en la película (tópico pero no exento de verdad esas chicas que se levantan *ipso facto* para bailar mientras los chicos se quedan sentados mirando para otro lado).

La segunda escena añadida y posiblemente la que más sorprendió, fue cuando *Severus Snape* (*Alan Rickman*) se arremanga y da un par de collejas a *Harry* y *Ron*, una para cada uno, mientras hablan como todos en clase.

Si a eso le agregamos unos diálogos ingeniosos (algunos mal traducidos al español), unos primeros planos cuando los actores gesticulaban (*Moody* haciéndole burla a *McGonagall*) y una BSO que acompaña... el resultado, es bastante positivo (aunque claro, también hay puntos negativos, de los que ahora hablaremos).

Pillando tablas

Actores y actrices juveniles ha habido, hay y habrá siempre, pero pocos lograrán lo que han logrado *Emma Watson*, *Daniel Radcliffe* y *Rupert Grint*. Entre otras cosas, que sus fans se pasen la noche en vela sólo por verlos unos míseros minutos. Tiene tela.

Tras ocho *castings*, *Rupert* fue escogido para ser el pelirrojo más simpático de las novelas de *JK Rowling* (*NdL: Ejem, tras los gemelos*). Justo en el momento en que a *Rupert* le decían que interpretaría al mejor amigo de *Harry*, estaba charlando animadamente con su compañera y hoy amiga, *Emma Watson*. Ella tuvo que pasar once *castings* pero también fue elegida para dar vida a la elocuente muchachita. A *Daniel* tuvo que encontrarlo *David Heyman* una noche en el teatro, a tan solo unas semanas de empezar el rodaje: *"No me enteré de la obra"*, afirmó *Herman*, *"sólo miraba hacia a Daniel y pensaba que él era el Harry que buscábamos"*.

Pero como en cada nueva entrega de *Harry Potter* tenemos nuevos personajes, nuevas caras y las de siempre pero mejores. ¿Empezamos?

Daniel Radcliffe (***Harry Potter***): ¡¡¡Al fin!!! Ya era hora. *Radcliffe* al parecer necesitaba tener a un director inglés para que lograra sustraerle algún tipo de sentimiento. A sus 16 años (catorce para *Harry*) y con tres películas haciendo de niño mago, *Daniel* aún no había terminado de cautivar... perdón, a las niñas salidas. Sí, cómo habrán disfrutado la escena del baño. Asimismo, su doblador, *Axel Amigo*, hace un trabajo muy bueno como en las anteriores.

Emma Watson (***Hermione Granger***): *Emma* ha pasado de ser una niña dulce a una jovencita muy *salá*. Sigue destacando entre sus compañeros y compartiendo con *Radcliffe* alguna de las escenas más tiernas de la película. En esta cuarta, *Hermione* tenía que lucirse y *Emma* borda el papel. Ha dejado a un lado ese sarcasmo tan característico de su personaje para convertirla en una adolescente con los arranques propios de la edad. Desde el *"no soy una lechuza"* hasta el *"ya me han invitado y he dicho que sí"*. Nuevamente, y como en las anteriores, *Michelle Jenner* vuelve a prestarle su voz mientras compagina su trabajo como actriz (**Los Hombres de Paco**) con su trabajo como modelo. Qué *"Hermione"* tan polifacética tenemos aquí en España: ¡*Chapeau Michelle*! Y ¡*Chapeau Emma*! *Rupert Grint* (***Ron Weasley***. *Ronald* para *Hermione*): Vamos a pasear por *"Rupertland"*. El pelirrojo más deseado de todas (bueno, menos para *Iria* que dice que el pelirrojo más deseado es *Fred* xD (Nota de *Iria*: ¡¡Que yo estaba hablando de la película...!! ¿Por qué siempre tengo que salir en los artículos de *Mai*?)) logra en esta película unos primeros

planos alucinantes, unas frases buenas y un vestido de gala que tira de espaldas. *David Carrillo*, el doblador de *Ron* en **El Prisionero de Azkaban**, al parecer ha roto la maldición de los dobladores de *Ron* y ha hecho un trabajo muy destacable.

Stan Iavneski (***Viktor Krum**, campeón de Drumstang*): Quién fuera "la chica salá" (suspiro)... Nuevo personaje y nuevo actor... que apenas tiene dos frases, pero no le hace falta más con ese cuerpo que tiene. Se destacan sus miradas a *Hermione*, el momento en el que hace deporte y su club de fans va detrás y, cómo no, ese saludo que le hace a su compañera de baile... más de una se derritió.

Clémence Poésy (***Fleur Delacour**, campeona de Beauxbatons*): El tanga por el que suspira *Ron* (porque sí, en la tercera prueba, la actriz francesa lleva tanga). Esta joven, que ya ha hecho más de una película "no apta para menores", en esta entrega de *Harry Potter* sólo ha dicho unas cuantas frases y la mayoría en francés. Incluso ha logrado que el zoquete de *Ron* aprenda a decir *"merci"*. Muy expresiva pero con un talento desperdiciado por parte de *Newell*. ¿Dónde quedó ese *"con tangta comida no voy a podeg ponegme mi vestido"*?

Robert Pattinson (***Cedric Diggory***): Estrella fugaz. ¿Por qué *Cuarón* no lo presentó en la tercera? ¿Por qué sólo nos han dado una película para disfrutarlo? ¿Dónde estaba este chico escondido? En fin, el contrincante de *Harry* ha cautivado y de qué manera. Más de una se habría hecho de Hufflepuff.

Katie Leung (***Cho Chang***): Vaya, se me olvidaba *Katie*... Poco se puede decir de ella. Aparece y desaparece y apenas se le extrae jugo a la relación suya con *Cedric* y con *Harry*. Nos vamos a encontrar en la quinta un beso y nadie sabrá cómo ha sido. Tanto bombo con la novia de *Harry* y nada...

Hay que destacar, asimismo, la aparición fugaz pero estelar de dos actores muy conocidos:

Miranda Richardson: A la que hemos podido ver como mala de **Sleepy Hollow**, la mala de **Blancanieves**, o que incluso ha prestado su voz para la versión inglesa a *Titania* en **El Sueño de Una Noche de San Juan**. Es ahora la diabólica periodista de El Profeta, *Rita Skeeter*... el gran dolor de cabeza de *Hermione*, *Harry* y de todo el que se cruce en su camino. Es una lástima que no se le haya sacado todo su jugo...

daba para muchos zumos.

Brendan Gleeson: Su *curriculum vitae* se las trae. **Troya**, **Reino de los Cielos**, **Cold Mountain**, **28 días después**... etc, etc, etc. Este actor irlandés da vida al nuevo profesor de DCAO, exauror y tormento del Ministerio como él mismo se define, borda un papel con más de una sorpresa...

Faltan, cómo no, los demás grandes actores secundarios y los jóvenes *Tom Felton* (*Draco Malfoy*), *Bonnie Wright* (*Ginny Weasley*) y *Matthew Lewis* (*Neville Longbotton*)... pero para estos (y los demás también) tenemos rincón de momentazos...

Momentazos

Durante toda la película se fueron sucediendo momentos que provocaron risas, malos pensamientos (xD) y alguna que otra lágrima. Hagamos un recorrido que merece la pena.

Estoy en paños menores: Que *Ron* se asusta cada vez que ve a una chica es algo sabido. De hecho no sabe lo que es una chica hasta el cuarto año. Sin embargo, al principio de la película cuando *Hermione* va a despertarlo estallaron risas, cuando ella lo zarandeaba y él al ver que era ella se cubre como si de una damisela en apuros se tratara.

"No va a funcionaaaaar": Los Gemelos *Weasley* aún no tienen la edad para participar en el Torneo y no se les ocurre otra genial idea que tomarse una poción envejecedora e intentar engallar al Cáliz. Todos creen que lo han conseguido menos una escéptica *Hermione* que observa atentamente como a *Fred* y *George* les sale una barba en señal de que no han conseguido su propósito. El que sí que lo consigue es *Krum*. Segundos después del intento de los gemelos, el joven búlgaro echa su nombre en el Cáliz y mira fijamente a *Hermione*... que le devuelve la mirada.

"Técnicamente es un hurón": El honor es un sentimiento muy arraigado en la mayoría de los magos menos en los *Malfoy*. *Draco* no duda ni un instante en intentar maldecir a *Harry* cuando este le da la espalda. El resultado es ver cómo el joven Slytherin se convierte en un hurón blanco precioso (todo hay que decirlo) gracias al nuevo profesor de DCAO, *Alastor Moody*.

"Hermione, tú eres una chica": Qué observador puede llegar a ser *Ron*. Pero con perdón de la pareja más previsible de las novelas que he leído, el protagonista de esta escena es *Fred Weasley*. Sí amigos. Un lujazo ver cómo, gesticulando, le pide a *Angelina* (*Tiana Benjamín*) que vaya al baile con él. Claro, otra en su sano juicio lo manda a freír espárragos... Pero es *Fred*... imposible decirle que no. Segundos más

Cuaderno de Bitácora — **Crónica del Torneo de los Tres Reyes**

Desde Londres con sabor español

Un evento tan importante como es el Torneo de los Tres Magos es excusa más que razonable para viajar a Londres y estar en primerísima persona en el estreno mundial de Harry Potter y el Cáliz de Fuego.

Una *premiere*, o como somos españoles, un estreno, donde por primera vez (que se sepa) los de nuestra tierra invadíamos ese evento. Por un lado bueno, estar rodeado de tu lengua; por otro, malo el saber que a muchos no deberían dejarlos salir de su casa.

Pero como aquí estamos para hablar del estreno, sólo mencionar: agua, frío, golpes, apretones, hambre y mucho, mucho glamour. En pleno centro de Leicester Square se había instalado el Torneo de Los Tres Magos, encabezado por un enorme dragón de siete metros que rugía y echaba fuego por la boca, el cual fue la causa de la falta de paciencia de algún que otro actorcillo, y un puente que enlazaba desde el interior del parque a la entrada del cine. Durante todo el día el sonido de los tráilers y frases de la película acompañaron a la gran multitud de fans que aguardaban a los actores desde las diez de la noche del día anterior, siendo a las cinco de la tarde el inicio de todo.

Y como buenos ingleses, la puntualidad fue exacta y el primero en ser anunciado a su llegada en los altavoces del complejo fue *Rupert Grint* (*Ron Weasley*), y poco a poco los actores fueron apareciendo, regalando sonrisas, firmas y alguna que otra fotografía. La lluvia no amainó el ímpetu con el que querían acercarse a los seguidores que

gritaban por una firma o simplemente, que se acercaran.

Entre los muchos invitados y estrellas, pasó una velocísima *J.K Rowling*, a pesar de que los medios de comunicación anunciaron que no había ido, pero los que allí estábamos la vimos, corriendo cual escritora millonaria al viento.

Resaltar la simpatía de los actores noveles en la saga harrypotteriana como son *Robert Pattinson* (*Cedric Digory*) y *Stanislav Ianevski* (*Viktor Krum*) y la amabilidad de *Emma Watson* (*Hermione Granger*) y *Rupert Grint* (*Ron Weasley*). Y las ausencias que más se notaron fueron del emblemático *Alan Rickman* (*Severus Snape*), *Jason Isaacs* (*Lucius Malfoy*), *Gary Oldman* (*Sirius Black*) y *Ralph Fiennes* (*Lord Voldemort*).

Un gran estreno, pasado por agua, pero un gran estreno, donde quedó más que evidente que *Harry Potter* sí que consiguió *"la gloria eterna"*.

Sassech
(*www.hogwarts-station.com*)

© TODOS LOS CONCEPTOS, TÉRMINOS, NOMBRES PROPIOS, PROPIEDAD DE JK ROWLING Y WARNER BROS.

tarde y empezando con *"eres una chica"* *Ron* intentará lo mismo con *Hermione*. Muy lógica la reacción de la chica y la respuesta.
Collejas a diestro y siniestro: Ya lo hemos mencionado antes. *Ron* se lleva más collejas que *Harry*, pero ver a *Snape* arremangándose no tiene precio xD
El shock de Ron: Jajajaja, tras pedirle a *Fleur* que vaya al baile con él, el pobre *Ron* regresa traumatizado a la sala común. Cuando *Harry* y *Hermione* se preocupan por saber qué ha pasado, *Ginny* lo cuenta, *Harry* pregunta que qué le ha dicho la joven francesa y *Hermione* contesta: *"Por supuesto que no"*, lo que provocó más de una risa en el cine.
"El baño de los prefectos es muy cómodo": Nótese que ahora vamos a sacar las cosas de contexto. Pero que un joven como *Cedric* se acerque al oído a *Harry* para decirle con una sonrisa: *"El baño de los prefectos es muy cómodo. Ve a relajarte y no te olvides el huevo"* hizo que cierto sector casi necesitara ir al baño. Escenitas yaoi tan pronto...
En fin... ¿Queréis más? El miércoles es el día del espectador ;)

El regreso
Un momento así, se merece un cachito para él solo. Un actor así más todavía.

Todos sabemos el "paseíllo" que se traen las pelis de *Harry Potter*. En cada nueva entrega hay un equipo docente sobradamente preparado para esto. Además, en cada nuevo film hay personajes nuevos que dan su toque característico. Ejemplos de ello fueron: *Richard Harris* (Profesor *Dumbledore* y que muchos tendremos siempre en el recuerdo), *Emma Thompson* (como la profesora de adivinación), *David Thewlis* (*Lupin*), *Gary Oldman* (*Sirius Black*), *Jason Isaacs* (*Lucius Malfoy*), el último en hacer acto de presencia: *Brendan Gleeson* (*Alastor "Ojoloco" Moody*)... etc.

A partir de la cuarta, un nuevo y fijo personaje se une a los ya conocidos. Un nuevo actor que acompañará a *Maggie Smith*, *Alan Rickman*, *Timothy Spall* y *Michael Gambon*. *Ralfh Fiennes*.

El señor *Fiennes*, al que hemos podido disfrutar en **Paciente Ingles**, **El Dragón Rojo**, **Sucedió en Manhanttan** y un largo etcétera, en **Harry Potter y el Cáliz de Fuego** es un poco difícil de reconocer. *Lord Voldemort* tiene clase y porte y unos ojos azules que tiran de espaldas.

Um, ¿influirá esto en la decisión de *Rowling* sobre quién muere en el séptimo libro?

Dance, your final dance... this is your final dance
"Te está utilizando".
"¿Qué dices? Sé cuidar de mí misma, ¿sabes?"

Una pelea muy bien acompañada. *Magic Works* es una de las muchas canciones que contiene una banda sonora muy especial.

Veinticuatro canciones, tres de ellas vocales interpretadas por un grupo ficticio llamado *Weird Sisters*.

¿Y a quién debemos este cambio radical en la banda sonora? A *Patrick Doyle*, compositor que sustituye a *John Williams* y que, además, quitó el ya tradicional *Hedwig Theme* (esa musiquita que todos identificamos con *Harry Potter*).

Pero el cambio parece haber sido para mejor. Independientemente de gustos y de que a muchos no nos encajaba cierto tipo de música con Hogwarts (véase *Do The Hipogrif* o *This Is The Night*). Además, y como detalle curioso, la mayoría de las canciones fueron escogidas por el reparto.

Eso sí, habría que castrar al que escogió la musiquita de fondo de cuando *Harry* pide a *Cho* ir al baile. Estamos en una película de fantasía, no en **Pasión de Gavilanes**.

Con nombre propio: Mike Newell
El culpable de todo esto tiene nombre y además podemos pronunciarlo: *Mike Newell*.

Director de **Cuatro bodas y un funeral**, **la Sonrisa de Mona Lisa**, **Donnie Brasco**, etc, quiso profundizar mucho más que *Cuarón* en las relaciones de los personajes, siendo estas las protagonistas reales de la película aunque en pocas dosis. Recordemos que la relación *Cho/Harry* apenas se toca. Sin embargo *Ron/Hermione* se trata un poco más que las anteriores y sin ir más lejos el comentario de *Ginny"Yo no me pongo esa horterada"* nos da una pista de cómo será *Ginny* en la quinta aventura de *Harry Potter*.

Newell no quiso abusar de los efectos especiales, mas aun así estos son obviamente necesarios, sobre todo para las escenas de las tres pruebas (anda, que iba a consentir yo que un dragón se cargara el decorado... pues él tampoco). Aunque hay que decir que en la tercera prueba, lo que de verdad hace que todo sea más tétrico y oscuro de lo que es, son los actores: Lo hicieron genial.

El director inglés también ha plasmado en este largometraje los ideales de los colegios ingleses. Véase *Snape* y *Moody* y su forma de comportarse con los alumnos.

Pese a ello, y aunque *Newell* ha hecho un trabajo sobresaliente, cede la silla de director a *David Yates*, que llevará al cine **Harry Potter y la Orden del Fénix** con un guión de *Michael Goldenberg*... Dí, *Steve Kloves* también lo deja.

Asimismo ya se barajan nombres para la quinta. Ya tendríamos a *Dolores Umbridge* en la cara de *Imelda Staunton* y a *Tonks* interpretada por la esposa de *David Thewlis*: *Anna Friel*. Nos falta *Luna Lovegood*... ¿Quién será? En breve empiezan las pruebas y en febrero el rodaje.

Veredicto: (Mai pone cara de niña buena) Yo quiero que vuelva Cuarón
La película está genial. La Warner (que no es santo de mi devoción... sólo hay que ver la pésima promoción en España) desistió de su idea original de dividir la película en dos y *Newell* logró lo que nadie imaginaba: Que *Radcliffe* transmitiera algo.

Pero el ritmo de narración es frenético. En un momento estás en los mundiales y de pronto ya te estás arreglando para ir al baile y el regreso de *Voldemort* a algunos nos hizo pensar en las películas de **Alien.**

Y aunque es la más dinámica y la que mejor ha sabido adaptar la atmósfera de Hogwarts... servidora sigue prefiriendo el romanticismo de *Alfonso Cuarón*. Como diría cierta jovencita salá del reparto de *Harry Potter*: Se te echa de menos.

Nada más. Mucha magia se ha quedado en el tintero... pero el espacio escasea.

Nos vemos en **Las Crónicas de Narnia**.

"¿Tendremos algún año tranquilo en Hogwarts?" Ron
"¡No!" Harry y Hermione
"¿Qué sería de la vida sin unos cuantos dragones?" Ron

Palabra de Kami

Como mi estimada compañera de fatigas *jarripoterianas* se ha dejado llevar por su entusiasmo y ha olvidado criticar un poco la cosa, paso a encargarme yo de ello, que por algo es mi especialidad y una de las cosas por las que soy famoso.

Y eso que creo que esta cuarta película es la mejor después de la primera (que era simplemente mágica), pero hay varios aspectos susceptibles de mejora.

Para empezar, la queja que ya expresé en la tercera película: El guión está muy mal adaptado, de manera que si no te has leído el libro, de muchas cosas no te enteras, pues no se explican en ningún momento. Así, por ejemplo, cosas como el que las varitas de *Voldemort* y *Harry* se conecten quedará para quien no haya leído el libro como una manera cutre de salvar a *Harry* del lío, pues por mucho que alguno pueda recordar que en la primera se dijo que sus varitas son hermanas, poco más hay salvo adivinar que esa sea la causa.

Algo que también dije para la anterior entrega es que considero que en el mencionado guión se desperdician muchas buenas ocasiones de hacer algo mejor. Por ejemplo en la tercera película me parece que entre otras cosas no se aprovechó tanto como se podía el patronus salvador de Harry al final, y eso es algo que se repite en esta ocasión. No diré nada para no reventar cosas a quien aún no la haya visto, pero ciertamente creo que a algunas escenas se les podría haber sacado mucho más jugo, especialmente al final, que parece demasiado precipitado y "malo". Si bien en el libro dicho final es lo mejor de todo, en esta película en mi opinión es lo peor de todo el filme.

Ahora entramos en opiniones más subjetivas, pero como eso va en gustos y *Mai* ya lo ha tratado, pasaré directamente a los dos puntos más conflictivos: *Voldemort* y *Dumbledore*.

Algunos nos lo temíamos, era una posibilidad que transformaran al frío y sereno *Voldemort* en esa especie de duende saltarín con sobredosis de café. Leyendo el libro, nadie se imagina a *Voldemort* tan teatrero y gesticulante.

Y si bien con *Voldy* había un cierto margen, el que le ha hecho eso a *Dumbledore* merece una clase doble de Pociones con *Snape*. Porque si *Voldemort* resulta algo payaso para como se describe en el libro, dudo que nadie haya reconocido a *Dumbledore*. El director, que en los libros es lo más parecido que se pueda imaginar a Dios, siempre sereno, tranquilo y seguro de todo, pasa en esta película a ser una especie de cliente de psiquiatra súper expresivo, rematadamente inseguro, y lo que es peor, casi desesperado en ocasiones. ¿Cómo han podido transformar al insigne director en semejante pelele?

Desgraciadamente el espacio no sobra y debo dejarlo por el bien de la maquetación, pero estos y otros temas os garantizo que dan para mucho. Ahora, como siempre, sois vosotros quienes sobre estas bases debéis juzgar.

Lázaro Muñoz

© TODOS LOS CONCEPTOS, TÉRMINOS, NOMBRES PROPIOS, PROPIEDAD DE JK ROWLING Y WARNER BROS.

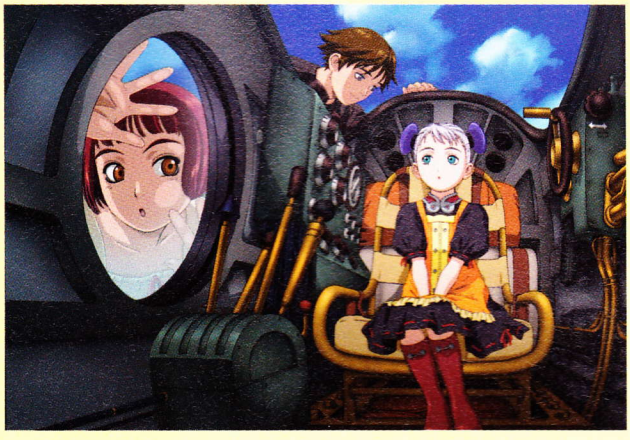
ANIME EN TELEVISIÓN, LA UTOPÍA... ¿SE HACE REALIDAD?

Corren buenos tiempos por televisión. Quizás no los mejores, pero buenos al fin y al cabo comparándolos con lo visto hasta el momento. A la desaparición de determinados programas que venían a formar aquello que llamamos telebasura (reconozcámoslo, la desaparición de Crónicas Marranas... digooo... Marcianas de la parrilla de Telecinco ha alegrado la vida a más de uno), se le une la repentina aparición de series anime por diversas cadenas abiertas de alcance nacional.

Vale, sí, determinadas autonómicas llevan tiempo haciendo lo propio (especialmente en Cataluña, donde el 3xl triunfa en ese aspecto), pero en este caso no tiene punto de comparación: todos podemos disfrutar de esa emisión, independientemente de la comunidad autónoma en la que nos encontremos. Aunque ello tiene un precio. Y es que las intempestivas horas a las que se realizan algunas emisiones son sólo aptas para aquellos privilegiados con un 75% de cafeína en sangre o que dispongan del ya tradicional vídeo programable (*N.d.R. Por no hablar de ciertos coordinadores de revista a los que ciertos redactores gustan de entregar el día de cierre...*)

En fin, no todo tenía que ser bueno. Pero recapitulemos un poco y veamos cómo está el panorama analógico. Como habréis leído e incluso comprobado con vuestra televisión, el canal codificado por excelencia, Canal+, ha dejado su emisión analógica y ha pasado a formar parte de la oferta de canales de Digital+. En su lugar, ocupando la misma frecuencia, nos encontramos con un nuevo canal que tiene a la misma compañía detrás y que esta vez emite la totalidad de su programación en abierto. Hablo de Cuatro.

Cuatro comenzó sus emisiones hace poco tiempo y con una parrilla televisiva novedosa. La gran novedad para nosotros era que desde sus comienzos una cadena de ámbito nacional había decidido incluir en su programación anime japonés, aunque las horas a las que lo emiten (hacia la una y media de la mañana) haga que la mayor parte de los espectadores sean nuestros estimados vídeos programables. De momento han empezado con la emisión de **Ghost In The Shell Stand Alone Complex**, y en cuanto terminen de emitirla continuarán con **Cowboy Bebop**. Un panorama bastante bueno para aquellos que disfrutamos con estas series. Y es que Cuatro ha llegado a un acuerdo con SelectaVisión para emitir sus series más exitosas. A ver



si con algo de suerte pronto tenemos en antena **Wolf´s Rain** o **Last Exile**, dos obras maestras donde las haya.

Pero claro, aunque la serie sea de calidad nos seguiremos enfrentando con un problema: el horario de emisión. Resolver esto será algo más complejo, ya que las cadenas reciben una gran presión para que la emisión de este tipo de series sea fuera de horario infantil. Y todo esto, ¿por qué? Por el "cerramiento de mente" que tienen varias personas. Dejando a un lado los tópicos de "sólo quieren animación española" y "odian todo lo extranjero" (que aunque sean ciertos ya han sido justificados previamente), nos podemos centrar en lo más básico. Para ciertas personas, las series de animación son sólo para niños. No conciben a un adulto o a un adolescente enfrente de una televisión mirando "dibujos animados". Una serie de animación tiene que ser para niños. Con esta mentalidad, está claro que para ellos series como **Gantz** o cualquier serie hentai son series endemoniadas que hay que erradicar... aunque se indique siempre que no van dirigidas al público infantil.

Y la polémica vuelve a estar en auge de nuevo. Como habréis leído este mes, **Shinchan** vuelve a la carga, y esta vez en Antena3. La polémica no se ha hecho esperar, y ya podemos leer por diversos medios (especialmente los digitales) diversas críticas, que van desde lo más variopinto hasta los insultos más descarados. Y todo llanamente porque no saben entender el público al que va dirigido ni conocen (y tampoco quieren conocer) determinadas costumbres niponas. El objetivo es criticar, porque sí, porque da caché y prestigio. "Oye, ayer en tal medio puse a parir al renacuajo de *Shinchan*" "Ah!, ¿y que te parece la actitud del protagonista ante...?" "No, si no la he visto".

Bueno, no me desvío del tema. Como iba diciendo, parece que el anime va volviendo poco a poco a las emisiones televisivas. Otro ejemplo viene a ser la llegada de **Campeones** a Televisión Española y Cartoon Network. ¿Quién dijo que la televisión era aburrida? Con todo esto, dejemos las polémicas y de guerras de críticas que sólo quieren empezar unos cuantos por beneficio propio. Descansemos y dejémonos llevar por la alternativa a la telebasura, que bien valen unas ojeras a cambio de poder ver las andanzas de *Spike* y sus compañeros en **Cowboy Bebop** emitiéndose por Cuatro. Y al que no le guste, que cambie de canal y escriba sus pataletas por algún periódico.

Sukato-san

¡ESTO ES GREENWOOD!

Thou shalt love thy daily life

La palabra "greenwood" en inglés quiere decir, literalmente, "bosque verde"; hasta ahí sé que todo el mundo llega. Pero el significado no es ese exactamente. "Greenwood" es como un sitio apartado, recóndito, un poco misterioso o peligroso, en el que cualquier cosa puede suceder. La expresión "he went to the greenwood" viene a ser como nuestro "se echó al monte".

La primera vez que supe algo sobre **Koko wa Greenwood** (**KGW**) me llamó la atención por el diseño de personajes que aparecía en la portada del estuche que contenía la cinta del primer OVA. Era el año 95 y yo estaba (y aún estoy) enamorado de *Madoka Ayukawa* y adoraba (y sigo adorando) **Kimagure Orange Road (KOR)**. Sucede que el diseño de personajes de ambos animes es de la misma persona, *Akemi Takada*, que en ese tiempo estaba en la cúspide de su fama, así que nada más natural que sentirme atraído hacia una serie que tenía el mismo aspecto, exteriormente. Pero las dos series se parecen en pocas cosas más, ya que si bien las dos son comedias más o menos románticas, **KWG** une la elegancia a la mala leche y a un sarcasmo tan afilada como un cuchillo. Al contrario que los personajes de **KOR**, en **KGW** (casi) nadie es inocente y todo el mundo es más de lo que parece. Al pobre *Kazuya* lo espabilan echando leches, desde el momento en que le hacen compartir habitación con *Shun*. La historia es más o menos conocida, un alumno nuevo que se traslada a vivir a un colegio mayor llamado "Greenwood" y las peripecias que allí le ocurren, pero lo fascinante de **KGW** es la libertad con la que todos y cada uno de sus personajes se comporta. No hay convenciones ni reglas. Todo el mundo puede hacer lo que quiera o lo que le dejen, desde carreras de motos a grupos de oración. "Greenwood" es ese sitio donde puedes ser realmente tú, cosa que los japoneses no tendrán ocasión de ser en cuanto se incorporen a la vida laboral y se hagan "adultos". Pero hasta entonces, ¡marcha! ¡Caña al mono que es de goma! ¡Cachondeo! ¡Sexo libre! Euuuu... bueno, eso no (que se sepa).

A lo largo de estos años "Esto es Greenwood" ha querido ser, o al menos yo lo he visto así, esa página un poco diferente a lo que se podría encontrar en cualquier otra revista de manganime e incluso en cualquier otra sección de la Minami. Aunque el tema más tratado en sus páginas ha sido siempre la traducción (obviamente, ya que el autor es un profesional del sector), "Greenwood" ha discurrido siempre por donde ha querido. Libremente, sin obedecer al mercado, a las modas, a *Lázaro*, a los frikis, a su hermano, a los cotilleos, a *Rafa*, a nadie. Afortunadamente, en contra de lo que muchos piensan, la **Minami** es una publicación que deja libertad absoluta a sus redactores, especialmente en las secciones de opinión, y de ello dan fe cientos de broncas por email, por chat o de viva voz que ha habido entre los que componemos la redacción (es un decir) de la revista.

Evidentemente se han quedado miles de temas en el tintero que darían, no para 69 "Greenwood" más, sino para 690, mínimo. Por desgracia, tanto "Greenwood" como su sección hermana y vecina de revista, "Desde la Torreta de Mazinger Z" nacieron con fecha de caducidad. Ambas fueron un compromiso personal con el creador y hasta hoy jefe de la revista, *Lázaro Muñoz*. Hoy estaréis leyendo su despedida de la revista y con él desaparecen estas dos secciones también. **Minami** sigue ya que el grupo humano, la panda de frikis, ha decidido seguir en la brecha y a mí me parece bien ("it's the end of the world as we know it, and I'm feeling fine" que decían REM). No sería justo que los lectores se quedasen sin su referencia mensual del manganime sólo por que nosotros nos hagamos viejos y no podamos seguir con la exigencia de llevar una sección, una revista, una bandera. "Greenwood" cierra sus puertas, poniendo un cartel en la puerta de "se traspasa". Quién sabe si cuando vuelva a abrir el negocio será un blog, un bar de salsa, una sala de proyecciones, una tienda de comics o una agencia de viajes espaciales.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. Curro)

desde la torreta de mazinger Z

La nostalgia mueve el mundo

"Por esto Curro es el puto amo"

El Camino Perdido del Otaku 5. Historia de una ida y una vuelta

No hace falta más que echarle un vistazo a los lanzamientos actuales para ver la fuerza que tiene este fenómeno. Vuelven los tebeos, las películas, la música que disfrutaron los quinceañeros que ahora tienen treinta y tantos. Y por supuesto, esto también se aplica al mundo del manganime. No hay más que ver cómo las tiendas rebosan de mangas y animes "de toda la vida": **Maison Ikkoku**, **Caballeros del Zodíaco**, **Ranma ½**, **Conan, el niño del futuro**, etc.
Pero el fenómeno de la nostalgia no es algo que sólo ocurra aquí. En el mismo Japón hemos visto renacer **Saint Seiya** con el OAV de Hades o el manga de **"Episode G"**. Por supuesto, se puede decir que se han lanzado para las nuevas generaciones. Tal vez sea cierto en el caso del último manga (ya que en el manga original de *Kurumada*, los caballeros parecían patatas de a euro el kilo), pero el anime se dirige a los otakus de treinta años, que fueron los que vieron la serie en su momento. Más o menos, algo parecido de lo que pasa entre nosotros. ¿Qué otaku recién llegado, que está descubriendo **Last Exile** o **Bobobo** se va a sentir atraído por un anime ochentero, con una animación tirando a normal y con la mayor cantidad de arquetipos por metro cuadrado? Sólo quienes contemplaron este anime en su lanzamiento pueden llegar a gastarse el precio de los primeros "packs" de los animes de los que he hablado antes.

Desde este punto de vista, es el mismo planteamiento que ha llegado a editar en DVD las series de **El equipo A**, **McGyver** o **El príncipe de Bel-Air** (con gran éxito, añado). Se recupera una serie antigua a un precio de risa, se recopila, añadimos unos cuantos extras chorras (generalmente pistas y subtítulos en idiomas que nunca hablaremos ni en sueños) y hacer dinero se ha dicho... Porque lo más gracioso es que sí se hace dinero.
Como dice el título, la nostalgia mueve el mundo... Aunque hasta el momento ninguna universidad americana ha investigado el mecanismo que nos lleva a pagar (mucho) dinero por hacernos con algo que tuvimos gratis hace mucho tiempo. Me imagino que estarán demasiado ocupadas calculado las probabilidades de que la tostada caiga siempre por el lado de la mantequilla.

Tal vez no se trate tanto de recuperar lo que vimos hace diez, quince o veinte años como de revivir las sensaciones, la inocencia de esos días. De volver a ser niños, en definitiva, aunque sea tomando un café caliente en vez de pan con chocolate (Elgorriaga, claro) viendo el anime de nuestra infancia o adolescencia. Incluso puede que sea mejor tomarlo como excusa, ya que he tenido la oportunidad de ver **Mazinger Z** muchos años después y se me cayó el alma a los pies. Lo que yo recordaba una dinámica serie se me pareció era una serie lenta y mal animada. La magia de la memoria había sido capaz de embellecer hasta unos dibujos animados de hace 20 años mejor aún que cualquier "remasterización" y digitalización habida y por haber...

Y nostalgia puede ser la palabra que mejor defina esta sección de **La torreta de Mazinger Z**. Pero no entendida como un vistazo despectivo a lo que va surgiendo en comparación con todo lo que mi hermano, vecino de revista y temporalmente trasladado a la sección de al lado, ha visto hasta ahora. No, la nostalgia de **La torreta**... es más bien una ayuda experimentada que nos ha permitido ver el manga, el anime y todo lo que lo rodeaba, ya fueran los Óscar, los animes allende el charco, el "éxito" de la "animación española", la historia de los tebeos o cualquier otro tema. Y con sus artículos los lectores (entre los que me sumo) hemos podido disfrutar de una estupenda prosa que nos demostraba que para escribir un artículo es necesario algo más que verse los tres primeros episodios de una serie... o no.
Desgraciadamente, como ya habréis leído, esta sección y su vecina tenían una fecha final decidida aún antes de ver la luz por primera vez. Ambas nacieron para acompañar a *Lázaro Muñoz* en su viaje en la **Minami** y ambas se marchan para acompañarle en su viaje lejos de los focos del manganime que tanto tiempo se centraron sobre él para llegar a otras metas, menos llamativas, pero mucho, infinitamente, más agradecidas.
Otro mismo ocurre con *Manuel "Kimagure" Ortega*, en cuyo nombre termino estas líneas (pasándome de caracteres, para no perder la costumbre), despidiendo esta sección. Sí. **La torreta...** acaba, se termina, desaparece del papel para, por lo menos, seguir un rato en la red. O por lo menos, espero de todo corazón, que continúe en los recuerdos de todos vosotros, que habéis estado ahí durante todos estos años.
Que Ayukawa esté siempre con vosotr@s.

Jaime Ortega

Con Buen Talante

Todo pasa y todo queda,
Pero lo nuestro es pasar.
Pasar haciendo caminos.
caminos, sobre la mar.

(YA, HE REPETIDO, PERO ES QUE VIENE AL CASO... ANTONIO MACHADO, POR CIERTO)

Decía un tío muy listo, de estos de los que lo sabían todo, que "no hay mal ni bien que cien años dure" a lo cual le respondía otro aún más listo "eso del bien no lo sé, pero en cuanto al mal... Tú intenta leerte todos los mangas de CLAMP y luego me dices".

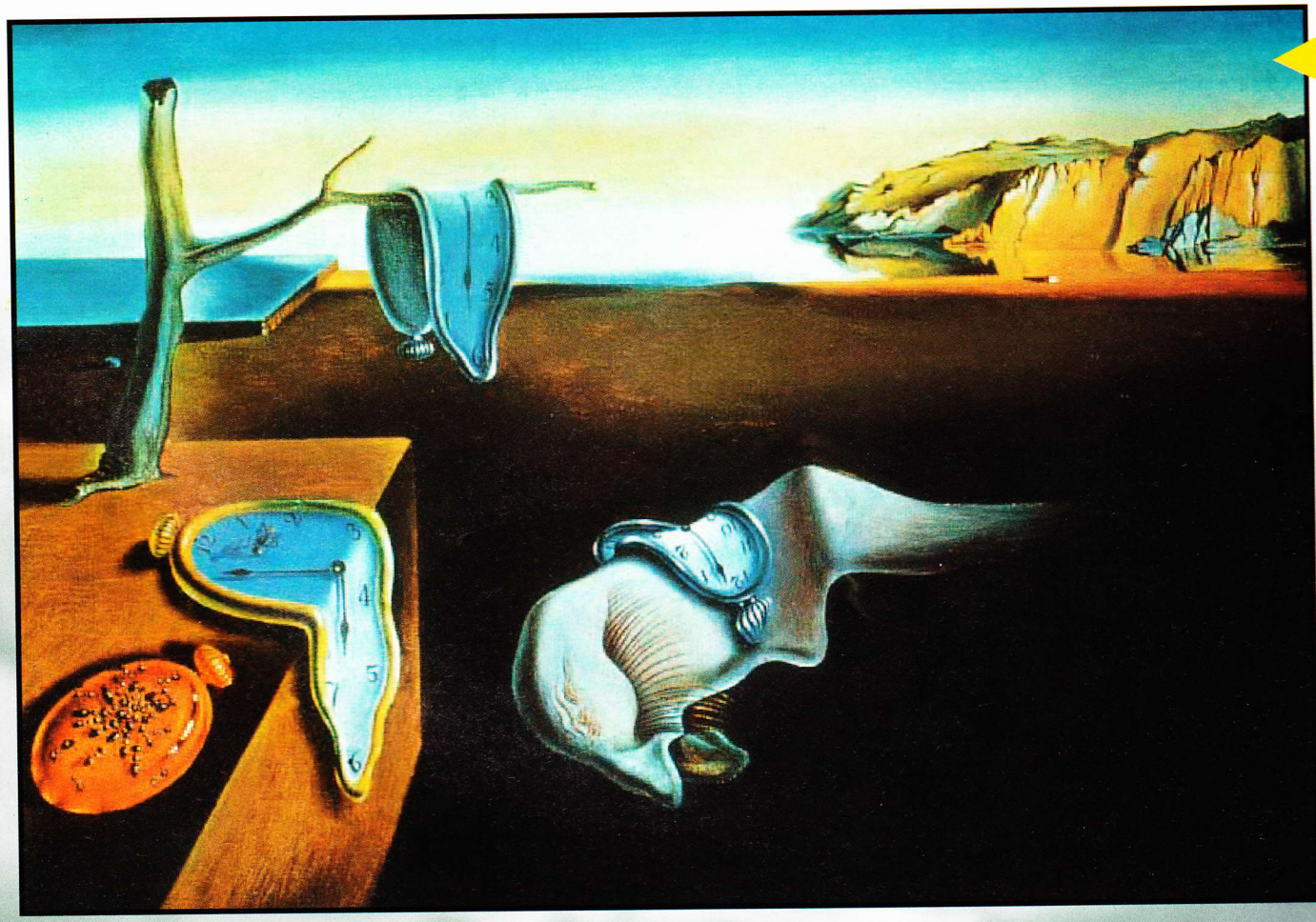
El caso es que, dejando de lado lo insufrible o no que puedan resultar las niponas más cansinas de todo el panorama manganimero, lo cierto es que el primer tipo tenía razón más o menos. Todo está destinado al cambio, la metamorfosis, y la evolución. Durante nuestra vida conseguimos cosas y dejamos de lado muchas otras, lo que hoy ganamos podemos perderlo mañana y lo que perdemos mañana podemos ganarlo pasado, o dentro de diez años o veinte, o treinta, o nunca. Basta una palabra a destiempo, una elección precipitada, o tirarnos dos meses sin pagar la factura de la luz, para que un día despertemos y comprobemos que ese viejo adagio de "hoy es el primer día del resto de tu vida" no es una expresión tan poética como parece. Pero no me enrollo, que cualquiera que se haya echado una partida al Monopoly habrá llegado a esta misma conclusión sin necesidad de darle más vueltas a la intro de un artículo de opinión. Así que vamos al grano, que es ni más ni menos, que el tema central de este número de Minami que tienes en tus manos. **¿Shin Chan?** No, hijo, no, la marcha de *Lázaro* y de varios de los soportes de la revista.
No, no voy a contaros ooootra vez como empecé en esto, que ya sé que soy muy pesado, ni tampoco voy a deciros que *Lázaro* es el mejor y que ahora todos los otakus sufriremos plagas y tormentos indescriptibles porque con su luz se va toda la razón de nuestra existencia, aunque si véis por ahí un ángel con una trompeta... Por dios, tapadle la boca. Esto va más de echar un ojo al futuro y otro al pasado, de ponerse más bizco que un dibujo de *Rumiko Takahashi*, vaya. Pero eso sí, con un motivo, el de ver eso que decíamos antes: Qué hemos perdido y qué hemos ganado a lo largo de todos estos años, y hacer un ejercicio de videncia a ver si alguno puede descubrir qué perderemos y ganaremos de aquí a un tiempo. ¿Os atrevéis?
Empecemos por el principio, cuando televisión española dijo hágase el anime y apareció M**azinger Z**, **Marco**, **Heidi**, su padre, y **Banner y Flapi**. (Sí, se podría hablar de **Meteoro**, pero ni siquiera yo estaba entonces, habría que tirar del señor bibliotecario, y hoy está de vacaciones post-concierto de las **Charm**)
Una época dorada del manganime, la llegada del anime a España, un puñado de mocosos comprando yogures para rellenar los álbumes de cromos de Panini antes de que se le subiera la pasta a la cabeza y llevando los relojes de **Comando G** al parque para fardar con los colegas con el chandal mangui de colorines, clavadito al de **Parchís**, que se rompía al primer batacazo futbolero. Habla el amigo *Jaime* de que lo retro funciona porque nos recuerda nuestra infancia, pero yo le añadiría más, funciona porque nos recuerda los sueños que teníamos en nuestra infancia de lo que debía ser hacerte mayor. Las series antes mencionadas tuvieron un papel importantísimo en la situación actual del manganime no sólo por ser las pioneras ni por demostrarnos lo que podía venir de Japón, sino porque al ofrecernos un argumento más elaborado y una imagen más madura creó un caldo de cultivo en nuestras infantiles mentes haciéndonos añorar una madurez en el papel de *Ulises31*, *Koji Kabuto*, o el abuelo de *Heidi* (ey, para gustos...) Nos hizo soñar con un futuro de robots, de enormes radiocasettes, de ordenadores increíbles, de naves siderales... Hizo mella en nuestra imaginación mostrándonos una parte de lo que podía ser, y con el tiempo, al no encontrar esa parte de nosotros mismos en lo que nos rodeaba, algo hizo que nos rebeláramos y dijésemos "Eh, ¿Qué ha sido de nuestro futuro chachi?, leñes, quiero más anime". Cierto que ahora vemos **Mazinger** o **Heidi** y tratamos de descubrir dónde están esas animaciones tan chulas y ese dibujo tan depurado que nuestra mente creó en sustitución de... "eso", pero lo básico, lo que entró a formar parte de nosotros, sigue ahí, aunque con el tiempo lo hayamos perdido. "Todo pasa y todo queda", o lo que es lo mismo, todo lo que vivimos deja huella en nosotros, y cuando pasamos una etapa, esa huella nos recuerda

Dentro del espejo...

que siempre nos hará compañía en consuelo de lo perdido. La situación actual del manganime le debe mucho a esas primeras series, si duda, pero también a aquellos que un día levantaron el dedo exigiendo "más de lo mismo", ayudando a los no iniciados a conocer tamaña fuente de inspiración y a seguir el camino de *Tezuka*, de *Ayukawa*, o *el perdido del Otaku*. Sin duda el anime ha hecho mella en nosotros, pero también la gente que no tuvo inconveniente en apoyarlo desde el principio: *Lázaro*, *Jaime*, *Curro*, o los que se quedaron por el camino decidiendo hacer cosas mejores o peores por propia decisión. Por eso puede que en este número algunos os sintáis abandonados por los que han sido tutores y guías de vuestros primeros pasos en el mundillo, "pero lo nuestro es pasar", el mundo sigue, la vida sigue, y la huella que han dejado en nuestro camino debe ser suficiente para recordarlos como se merecen.

Pero hablaba del futuro, y toca encender las velas, coger las cartas del Tarot, dejar la mente en blanco, e invocar a *Que´tchuli*, *Yoghurt´Soth* y a la *Justa Compaña*. A lo largo de estos años las generaciones otakus se han sucedido, muchos empezamos con *Mazinger* o *Ulises*, otros con *Benji* y *Pegaso*, a veces con *Bunny* o *Conan*, *Goku*, *Arale*, o incluso *Naruto*. Los tiempos cambian, la animación cambia, las series cambian, y los más vejetes nos quejamos de esos dibujos nuevos tan estridentes y machacones que han perdido el espíritu de los grandes clásicos de antaño, mientras los más púberes llegan a casa emocionados con los capítulos grabados de su tío de **La princesa caballero** y se echan a llorar a mares porque les parece muy antiguo, muy feo, y en resumidas cuentas, una mierda. ¿Tanto ha cambiado el espíritu del anime? ¿Debemos asustarnos porque de aquí a unos años cada uno pedirá una cosa y terminaremos saltando por los aires las cajas fuertes de las editoriales, que viendo la necesidad de contentar a todos acabarán arruinadas?. Ná, no lo creo. No hay más que ver como la afición se une año tras año en Madrid, Barcelona, Jerez o Zaragoza para constatar que el mundillo goza de buena salud, y lo que es más importante, por mucho que unos digan peste de **Naruto**, otros peste de *Tezuka*, y otros peste de frikis, mientras todos sigamos uniéndonos en un solo abrazo para cantar el *tatakae* podremos decir con tranquilidad qué es lo que ganaremos en el futuro: Más manganime, en tele, cómics y videojuegos, figuritas camisetas y CDs. En cuanto a lo que perderemos... la inocencia, siempre la inocencia.

...caminante no hay camino,
se hace camino al andar.



El cuento de la princesa triste

Érase una vez una dulce niña que vivía en un mundo interior maravilloso, esperando el retorno de su príncipe, que enjugó sus lágrimas eternas tiempo ha. La niña no se llamaba Utena Tenjo, por el amor de Dios. Era una chica normal. Digo era, porque esa historia ya ha terminado.

Comentaba hace relativamente poco con un compañero de esta revista, que los chicos no son chicos, y las chicas no son chicas. Para este mes había pensado escribir el homólogo femenino del anterior y breve capítulo de esta sección, pero no lo haré; no me va bien. ¿Por? Eso es simple: el prototipo de chica princesa está absolutamente desfasado. En todo caso princesas de la extravagancia, pero no princesas. Menuda inversión de roles, ¿eh? Los chicos actúan como chicas enamoradizas, y las chicas como auténticos macarras de Osaka. Podéis jurarlo: el mundo se ha vuelto loco.

He conocido chicas de (supuestamente) tipo princesa, pero en realidad no lo eran. ¿Cuánto tiempo pasa una señorita envuelta en el terrible velo de la depresión amorosa a lo largo de su adolescencia? Antes, supuestamente, mucho, pero hoy bien poco. Insto al lector o lectora a acercarse a un Salón del Manga o similar para descubrir la gran realidad que *Rafa del Río* articulaba en su **Dentro del Espejo** de hace algunos números. Encontrarás divas, creídas, alocadas, nenas kawaii, gals, putones saloneros (aprovechando la terminología al uso), "gatorejenses" extrañas y de todo, menos princesas.

Podemos llegar a pensar que en el anime nos cuentan muchas trolas, con todas esas niñas *Katsura* y esas *Sakura* naruteras, pero en esta última estriba lo que yo creo es la frustrante verdad de todo ello: La sakura, no es más que una flor. En la película **Go-con**, no distribuida en España, pero de posible hallazgo, se dice algo como "las mujeres japonesas, acostumbradas a ser las flores de Japón, luchan por escapar de este rol". Posiblemente si *Sakura* es como es, o si se nos retrata una tan modosita *Belldandy*, es porque por aquellos lares se desean mujeres de ese estilo, y no ko-gals o cosas así.

Fijémonos en **Evangelion**. No es el típico retrato femenino, ¿verdad? Una ejecutiva, una extravagante ninfómana cargada de complejos sexuales, una "marimandona" de sobresalientes y quizá la más princesa de todas, *Rei*. Y si eso es una princesa, que baje una entidad superior y lo certifique. No todo son *Sakura* en Japón, aunque se intente que lo creamos así. La distinción de sexos es tan ambigua allí como aquí, o al menos eso parece.

Cuando hace muchos años los hombres nos preguntábamos cómo sería una chica otaku, pensábamos en una jovencita callada que leía shojo en inglés de Viz Flower Comics, y nos podía salvar la vida si llegábamos a tenerla mínimamente cerca. Ni que decir tiene que los chicos no son perfectos, y las chicas tampoco; en esta época nadie salva la vida a nadie.

Qué es lo que te puedes encontrar si practicas un poco de psicoanálisis de estar por casa por ahí: Efectivamente, hay chicas princesa que leen shojo como si no costase, pero sólo se enamoran de "chicos malos", y el día que por primera vez se las llevan al Bershka, salen no sólo con ropa nueva, sino con un *modus vivendi* completamente distinto. Transformadas en chicas normales y corrientes que salen los sábados, tienen una intensa vida social, pero además ven de vez en cuando un poco de anime, y siguen leyendo algo de shojo (aunque ya no les vaya la vida en ello). También están esas otaku natas que *Rafa* comentaba en la sección antes citada, que bien pueden hacer el rol de princesas versión 6.3 Mod. (esto es, princesa con amplios desengaños amorosos que lo ha pasado muy mal bla bla bla que se ha recuperado haciéndose fuerte y ahora mira la vida con alegriaysehahechosociableperosiguesiendofemeninahastalamédula... etc.), pero ni lo son, ni se acercan. Un

atributo muy importante de la princesa era la humildad, recordémoslo.

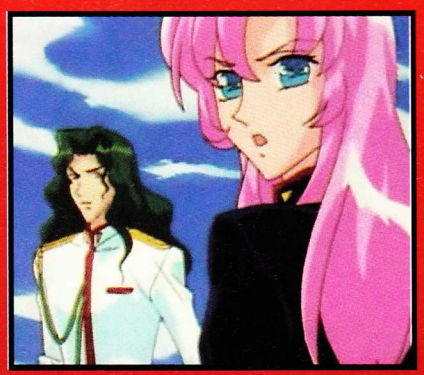
Realmente sentí una inmensa vergüenza ajena cuando leí el **Hoy nos pasamos por la piedra... Utena** recientemente publicado. Quiero decir, no me interesa una enemistad con el autor ni nada por el estilo, sus motivos tendría para hacer una crítica tan harto superficial de un anime que da para hablar de sobra. En resumidas cuentas, no quedé satisfecho con su análisis (*NdL: Bueno, recordemos que el Hoy nos pasamos por la piedra es una sección de humor, no un artículo en firme ni un análisis serio*).

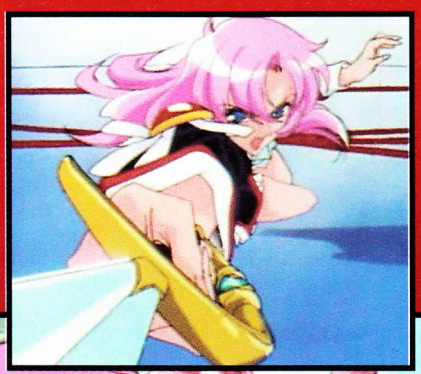
Si hablamos de chicas princesa dentro del mundo otaku, es inevitable que *Utena* y sus colegas de la rosa salgan a colación, porque, y creo que cualquier persona que haya analizado con frialdad y detenimiento la obra me entenderá, es el mejor retrato existente (en nuestra cultura particular) de la historia de una chica romántica que deja de serlo. Una auténtica exhortación para el en peligro de extinción tipo de chicas que viven por y para el amor. Tía, sal de tu agujero de flores y corazones, y ve al Bershka, que mola mucho más, y encima hay musicote.

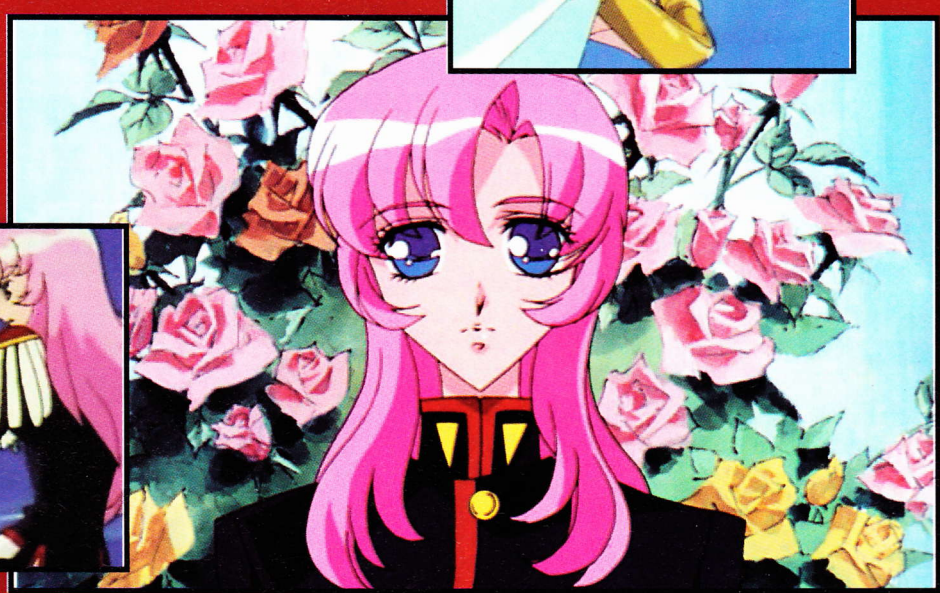
Obviamente hablar de **Shojo kakumei Utena** en un espacio tan pequeño no me es posible, y además, quien sea tan erudito para hacerlo, que se atreva; no seré yo. Lo que sí puedo decir es que la obra está más que centrada en dos personajes, en cuyos roles la autora se posicionó bien: *Anthy Himemiya*, la princesa, y lo que no debe hacerse; *Utena Tenjo*, la chica contemporánea, lo que sí debe hacerse. Pese a ello, no es la protagonista un paradigma de superación de la bobaliconería romántica adolescente sino un "en construcción" de mujer adulta. Quiero decir que la chavala a la que el príncipe seca sus lágrimas, es *Anthy*, pero una vez medio despierta al mundo real pasa a ser *Utena*. Aun así, la princesa sigue dentro de ella, por eso el tiempo no transcurre en el instituto, por eso el deleite que sufre para con *Akyo*. Sólo cuando, después de todo ese rollo de las espadas voladoras, consigue la heroína aunar las dos personalidades, abrir el ataúd del encierro atemporal en una misma, y destruir el castillo holográfico e ilusorio, es cuando consigue ser ella misma, y brillar. Supuestamente después de esto, *Utena* acude al Bershka más cercano.

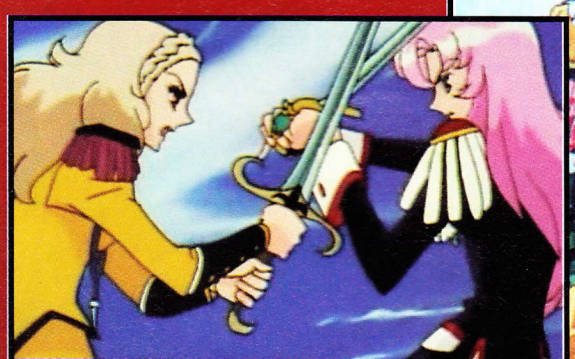
Desde luego todos los hombres queremos una princesita a nuestro lado, pero no es posible ya. Así funciona la guerra de sexos ahora: lo que antes era de una manera, ahora es de otra; el machote pasa a convertirse en el romántico soñador, y la dulce dama en una gatorejense recalcitrante. Ninguno de nosotros tiene la culpa; doy crédito a *Rafa* por el siguiente análisis: en los medios de comunicación se apunta como perdedora a la modosita, mientras que la golfa que roba el hombre que quiere delante de las narices de todas, es un auténtico modelo a seguir. Por ello ropa vistosa, toda clase de complementos, renovación constante de vestuario... incluso el hacer pensar al mundo entero que una mujer se viste y arregla para sentirse bien con ella misma, por el amor de Diox. Te podrías sentir bien contigo mismo, aunque te faltasen las cuatro extremidades, y no hubiese nadie más en el planeta, pero ves esas actrices/modelos todas acicaladas en televisión o revistas, en las cuales todo hombre se fija, y con esa cara de encontrarse seguras, cómodas y realmente felices con ese vestuario, y cómo vas a pensar que se sienten felices porque se han encontrado un billete de quinientos en la acera, o tienen un trabajo descansado y con una buena nómina... no, son felices porque las miran, eso es exactamente lo que pensamos. Son agresivas y guapas, auténticas ganadoras. ¿Dónde se quedó *Anthy* si esto es así? Posiblemente encerrada en aquel ataúd, y salvo que los tiempos no cambien, allí seguirá.

Con total seguridad habrá bastantes chicas que estén leyendo esto. Quizá piensen "Te equivocas, yo todavía quiero ser una princesa". No te preocupes, en tanto en cuanto vivas en esta sociedad, se te pasará.









EL CROSSOVER TOMATERO MÁS EXASPERANTE DE LA HISTORIA

X/1999

El afamado grupo de Chicas Locas Amantes del Masoquismo Permanente, CLAMP, vuelve a introducirse en nuestro país de forma más que sigilosa con la edición de la película de su obra más tomatera: X/1999. Habiendo pasado por esta sección otras obras de estas señoritas no es necesaria una mayor presentación, así que mejor procedo en esta complicada operación y nos dejamos de chorradas.

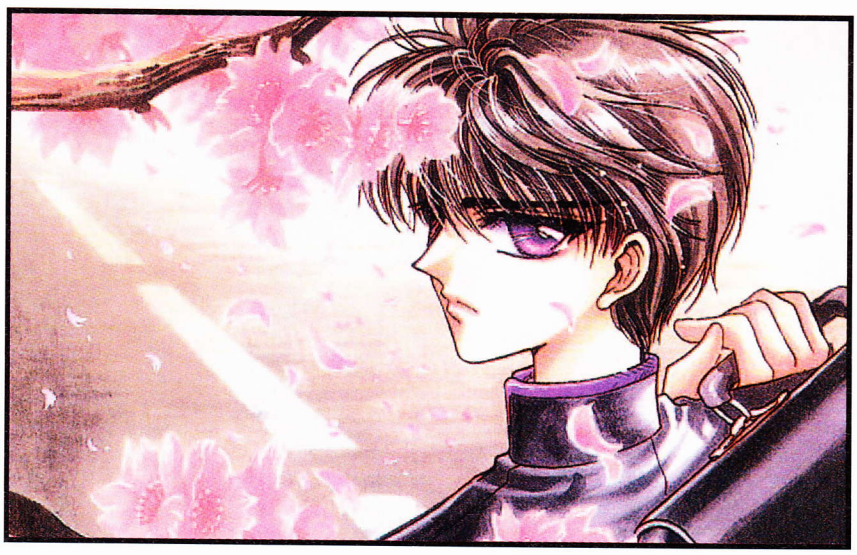
A CORAZÓN ABIERTO

El meollo de la cuestión (si señores, a directa no me gana nadie) empieza cuando la madre del protagonista, una fanática del manga de *Be Pappas* (sí, sí, ese ser andrógino, sin sexo definido, que disfruta manejando las débiles mentes de los lectores con historias lésbicas sin lujuria aparente), se prende fuego al más puro estilo antorcha-woman mientras saca de su interior cual *Utena* del siglo XXI una pedazo espada que ni *Gatsu*. El crío, con los ojos como platos, pasa de los rollos raros de su difunta madre, hace el macuto y se vuelve de viaje a su Tokio natal. Allí *Kamui*, el crío protagonista no podía llamarse de otra forma: "el que posee la llave del destino de este mundo" (algo que nos acerca todavía más a ese fanatismo de la madre por los rollos raros), se reencuentra con sus amigos de la infancia *Fuuma* (un tío que a pesar de su nombre es tan sano y perfecto que da asco) y *Kotori Monou* (típica protagonista femenina, algo mona ...tirando a chimpancé, débil, enchochada del crío protagonista y sin un ápice de personalidad o inteligencia; vamos, una chupa po****). Tras un romántico y emotivo reencuentro entre los tres donde *Kamui* manda a la mierda a sus dos "amigos", empieza de verdad el argumento (ejem, ejem ... "argumento"): la tomatina de Buñol, vamos la del anuncio... digo, el fin del mundo.

El crío protagonista, CRIO en mayúsculas, hay que destacar esa personalidad egoísta e inmadura, se encuentra con las catorce lagartijas. Como en cualquier manga encontramos dos bandos: los "buenos", las lagartijas voladoras (también llamados Dragones del Cielo o Sellos) y los "malos", las lagartijas rastreras (también llamados Dragones de la Tierra o Siervos). Ambos grupos sectarios quieren al crío para abusar de él, porque que me expliquen a mí que es si no lo que hacen: intentar atraerlo con artimañas, pegarle palizas, desear que trabaje para ellos gratis y encima esperar que se ocupe de organizar el fin del mundo ... ¡¡eso es explotación infantil!! (y más aún si tenemos en cuenta el coeficiente intelectual del protagonista, que es igual al de un espectador medio de los Teletubbies o al de un lector de **Evangelion**). Por supuesto tanta lagartija suelta ofrece a sus creadoras la posibilidad de desplegar todo su arte en cuestión de segundos como si de un arsenal químico se tratara y crear un plantel de personajes lo más psicodélico.

LOS PACIENTES

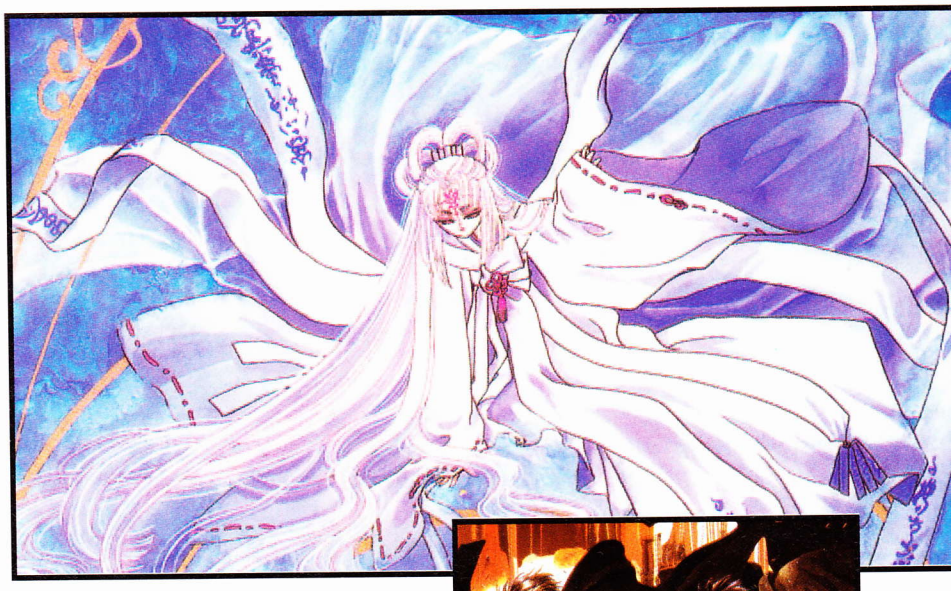
Por un lado tenemos a los encargados de correos ... los Sellos (vamos, las lagartijas voladoras) entre los que hay que destacar a: Un monje de unos 17 años que se dedica a perseguir al crío protagonista cual fetichista obseso porque las tías no le hacen caso y *Kamui* es lo más parecido que ha encontrado. Una sacerdotisa a la que le sale una espada de la palma de la mano (entre esto y su carácter rollo pared: fría y distante, su vida social es nula) y que acaba interesándose en el fetichista del grupo. Un editor de manga, lo que da a entender que éstos igual sirven para un roto que para un descosido. Una mujer de compañía (también conocidas como damas de afecto negociable, prostitutas, o encuadernadoras de ediciones manga de los años 90) cuya madre era católica (cría cuervos y te sacarán los ojos). Una cría con trastornos psicológicos que cree ver a su perro muerto sin Nintendo DS ni nada, cosa que no me extraña teniendo los amigos que tiene. Una especie de médium medio cegato que anda buscando al asesino de su hermana que resulta ser su medio-amante (¿es



que este chico lo hace todo a mitad?). Una vidente ciega, sorda, muda y gilipollas vamos, como la canción esa de **Shakira** (manda cojones también ésta ... la vidente me refiero) y el propio crío protagonista (a ver, ¿alguien creía todavía a estas alturas que se uniría a las lagartijas terrestres? ...).
Por otro lado tenemos a los sirvientes, los malos malosos, grupo en el que encontramos: Un putón verbenero con escotes de vértigo. Una friki de los ordenadores con demasiado hentai en el disco duro (porque si no tenía el disco duro lleno de hentai no se que tendría para acabar como acaba). Un exmilitar asalta cunas que intenta beneficiarse a la lagartija voladora con trastornos psicológicos. Un asesino medio cegato (culpa de su medio amante ... uno de tantos medio amantes que tiene el hombre éste). Un clon de nadie asexuado (personaje que me recuerda a *Kaworu* de **Evangelion** tanto en su físico como en sus tendencias sexuales). Un funcionario del estado (no es seguro que ésta sea su profesión en el anime, en el manga o en la película, pero en los tres viste y trabaja como la gran mayoría de los funcionarios de nuestro país, es decir, no hace absolutamente nada). Un tío que está en coma y que se dedica a pasearse por los sueños de los demás sólo para fastidiar. Y para marcar el colofón de malos malosos está *Fuuma Monou*, el mejor amigo de *Kamui* ... a ver, quien no hubiera adivinado ya que el crío protagonista necesitaba un Némesis es que necesita leer otra cosa que no sean los mangas de, por ejemplo, *Mayu Shinjo*.

CLASES DE FÍSICA Y QUÍMICA

Entre tanta lagartija, como no podía ser de otra forma, algunas debían morir pues por algo es el fin del mundo. Pero no señores, las *CLAMP* deciden cargarse hasta al apuntador. Para que nadie se queje porque destripo "argumentos" de esta historia (pues estas 'autoras' se bastan y se sobran solas para destripar a sus propios personajes) no mencionaré los nombres de los futuros cadáveres pero sí algunas muertes. Es por ello que el fin del mundo se convierte, tal y como ya había anunciado antes, en la tomatina de Buñol: crucifixiones (muy acertada esta muerte, eso sí), gente aplastada por edificios, terremotos, katanas por ahí volando, cabezas rodando cual balón de fútbol, gente usada a modo de escudo ... entre otras muertes mucho más psicodélicas. Vamos, que solo faltaba que la banda sonora la hiciera un mascachapas para que así también el público se suicidara y hacer una obra interactiva estilo: suicídate con nosotros. Algo que me hace llegar a la siguiente conclusión: las *CLAMP* son fans acérrimas del manga de *Masami Kurumada*. Estas chicas tienen serios problemas a la hora de concretar cuánta sangre tiene el cuerpo de una persona adolescente (tal y como ocurría en **Saint Seya**) pues igual llenan páginas con la muerte de un personaje y no encuentras una gran cantidad de sangre que le hacen un pequeño corte al crío y llenan páginas de sangre a raíz de la heridita ... el día que el niño empiece a afeitarse eso va a ser un show de los buenos.
Eso sí, además de darles clases de química a estas chicas hace falta darles también clases de física ... muy listas han sido las cuatro al crear un sistema para poder llegar al fin del mundo sin matar a nadie. ¿A que no tiene sentido?, pues sí ... estas señoritas han decidido que las siete lagartijas voladoras pueden crear una especie de barreras espirituales (o algo así) donde todo lo que es destruido vuelve a su estado anterior a la batalla si a la lagartija que montó el tinglado de la barrera no le pasa nada. Es decir, que si una lagartija voladora crea una barrera y se cae un edificio (muriendo todas y cada una de las personas que había dentro) o lo destruyen durante la batalla, pero a la lagartija no le pasa nada todo vuelve a la normalidad. Pero ... ¿qué pasa si se cae un edificio, una escuela, un hospital, una ciudad o un país y luego la lagartija se queda inconsciente porque se tropieza y se pega un golpe en la cabeza? ¡¡Ah señores!!, entonces ajo y agua porque la lagartija se salva y los demás mueren sin tener culpa alguna.
Como siempre, pagan justos por pecadores. Por desgracia el espacio empieza a escasear en estas dos páginas y digo por desgracia porque me falta hablar de las relaciones sexuales entre unos y otros. No, no existe zoofilia entre las lagartijas pero sí yaoi múltiple, yuri incestuoso, pcfilia, incestos chungos... vamos, que no hay ni una relación normal (con lo fácil que sería liar a *Kamui* con *Fuma* y listo...). Pero bueno, por ahora solo puedo dejar estas dos últimas opiniones...



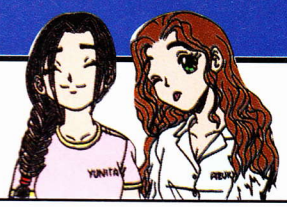
Y PARA FINALIZAR, LAS DOS ÚLTIMAS CUESTIONES...

El manga es...

Una fiel reproducción japonesa de la tomatina de Buñol, por si no os habíais enterado todavía, con un sinfín de incoherencias y personajes chungos.

A las autoras...

Salir de casa y buscarse novio, trabajar tantas horas ellas solitas no les hace nada bien.



Las paranoias del Lector

Gran de Gràcia, 205
Tel. 93 237 81 19
08012 BARCELONA

¡Llegó la Navidad para todos nuestros lectores! Y... ¿cómo lo celebramos en la sección? Pues tirando confeti por la habitación (luego le tocará a Yunita limpiar). ¡Queridísimos lectores, empezamos!

Antes, como no, os recordamos que esta sección es muy chula, entretenida e interesante y que pretende mostraros la opinión de los aficionados acerca de diferentes temas. Como ya deberíais saber, este mes toca nuestro rinconcito de las argumentaciones.

La pregunta del mes pasado era:

¿Qué personaje de manga/anime te gustaría que saliera de tu tarta de cumpleaños?

La primera argumentación es de *Maria de Gracia Morena*:
Ya me lo estoy imaginando: luces apagadas, una tarta enorme con velitas (no diré cuantas), música sugerente, la tarta que se abre y... ¡tachan! ¡Ryo Saeba sale de ella! ¡Mi amor platónico! Se me acercaría y me cantaría un "Happy birthday to you" que ya hubiese querido Kennedy que se lo hubiese cantado así Marilyn.
Y, como es mi cumpleaños y por pedir que no quede, le dejaría que me acosase un poco...o mucho, ejem. Bueno, ¡que diablos! ¡Le acosaría yo a él! (N.d.R. ¿Ves Acid? Aún hay chicas que merecen la pena...)

La siguiente es de *Sebastián Bachs*:
*A mi me gustaría que saliera Haruko, de **Furi Kuri**. ¡Esa chica esta loca! Seguro que empezaba a animar la fiesta con sus ideas descabelladas y nos hacía un concierto con su guitarra. Eso si, no me importaría que me diese un golpe en la cabeza y me saliera un robot, tendría un regalo de mas!*
Gabi nos dice:
*No solo me gustaría sino que me encantaría y me volvería loca si saliera de mi tarta de cumpleaños Alucard (**Hellsing**) ¿Que porque? pues solo tenéis que verle: Guapo, atractivo, con un aire misterioso, irónico y un poco capullo. Tal y como a mi me gusta.*

Seguimos con Tsu-Chan*:*
*La verdad es que no me gustaría que saliera ningún personaje porque simplemente no tengo tarta de cumpleaños, pero en el hipotético caso que tuviera... emmm... Tooru, de **Fruits Basket**. Aunque es un poco sosa, es muy dulce y me encanta. Eso le daría más dulzura a mi tarta.*

La ya conocida en la sección Cari Galo dice:
*A mi de pequeña me encantaba Armando de **Sailor moon**... Ya me lo estoy viendo: Una tarta de por lo menos 2 metros de altura y de repente... ¡Tachan! Armando sale semi desnudo con un mini tanga negro y una rosa en la boca... ¡Me comía la tarta con bandeja y todo!*

*Bueno después esta Shaoran, pero el de **Tsubasa Reservoir Chronicle** (no penséis que soy un una pederasta). ¡Que guapo! Es que sería la guinda de mi pastel, me lo imagino saliendo de mi tarta todo tímido, muy cuco... eso si, no saldría desnudo sino con una camiseta sin mangas y unos bóxer negros... ¡Ai!¡Yo le quitaba toda al timidez!*
En conclusión, el que llevaría la tarta sería Shaoran y el que saliera de ella Armando.

Y terminamos por este mes con la argumentación de *Isabel Gonzalez*:
*¿Quien me gustaría que saliera de mi tarta de cumpleaños? He pensado en Ayame Soma, sería muy divertido. He pensado en Bobobo, también sería divertido. Al final he llegado a la conclusión de que quien mas ilusión me haría que saliera del pastel sería Alucard de **Hellsing**. Si es por bishonens, no tengo por donde empezar, todos los shojos tienen al menos cuatro o cinco que están buenísimos y con cualquiera de esos me conformo, pero sería demasiado aburrido y vulgar si te saliera un bishonen guapísimo con una sonrisa encantadora diciéndote felicidades. Prefiero mil veces que me salga un vampiro con hambre de sangre que me amenace y me diga: "Asquerosa humana, espero haberte amargado la fiesta de cumpleaños, porque vas a morir" o algo así. No se, es mi opinión. Además, Alucard tiene mas personalidad que los bishonen de siempre que no son mas que eso, bishonen.*

Terminamos no sin antes agradeceros a todos el seguir leyendo esta sección y en especial a aquellos que nos mandan argumentaciones con dibujos. Esperamos poder empezar a publicarlos en breve.

¡Hasta el mes que viene!

Azukys y Yunita

Llegó el salón del manga de Barna y llegaron los inevitables fancines muchos hubo, algunos de gran calidad otros pésimos, y los más mediocres, pero decidimos quedarnos con los que más nos llamaron la atención y enseñaroslos aquí, si bien faltan otros de gran calidad como Nimbus, Ohayo!, o el último megacómic del grupo Kawaii, Chris, Van, etc. que por falta de tiempo no pudimos recolectar. Nuestras sinceras disculpas, la próxima vez intentaremos que no suceda.

BOLAS DAC. HISTORIAS FRIKIS (NO HAY NÁ DE CONTACTO)

Nuestro querido amigo y compañero *Dac*, a quien muchos os sonará por parodias de **Mazinger Z** o de los **Caballeros del Zodiaco** publicadas en nuestro ya desaparecido **manganami**, ha lanzado en este último salón un fanzine autobiográfico, donde podemos leer algunas de las historias más divertidas que le han pasado en su vida y le han llevado a ser tal y como es. Un divertidísimo fanzine de un autor con un gran sentido del humor, que nada tiene que envidiar a otros autores humorísticos del panorama nacional. Tan sólo a 1.75 eurillos de ná. (*N.d.R: Para los más cotillas, el mes que viene dedicaremos una extensa reseña a la vida y milagros de este genial autor, maestro, y amigo.*)

PPT FANZINE 07. 5º ANIVERSARIO (WWW.PPTFANZINE.TK)

Ya llevan cinco años deleitándonos las guapísimas chicas del **PPT fanzine**, un clásico de los salones donde los haya. Y para celebrarlo no sólo han sacado sus mejores galas en este fanzine, sino que en el pasado Salón del Manga de Barcelona pusieron un stand de lujo acorde con la celebración. Este número de fiesta y alegría no podía contar con menos, y nuestras amigas han sacado sus mejores historias, ilustraciones de gran nivel e incluso un sobre con sorpresa en el que se optaba a un premio que como el nombre del sobre indica, es sorpresa (y que por desgracia no nos tocó). Un fancine de 56 páginas con una llamativa portada donde algunos de los colaboradores de más actualidad, como *Ken Niimura* o el dúo *Eva* y *Angela Lara*, les mandan sus mejores deseos. Como broche final no podían faltar las protagonistas de este fanzine, el Team Rocket compuesto por *Nuria Trias, Mayeska Maximino, Rebeca Tomillo* y *Julia Perez*.

KATZ FANTASY X-2. (WWW.STUDIO-KAT.N)

Un fanzine centrado en el universo de **Final Fantasy X**, creado con mucho humor y ganas de divertir. A destacar algunas de las tiras cómicas, las historias basadas en el videojuego o la serie "*La Matanza de La Farga*", donde mueren de forma ficticia algunos de los personajes del mundillo. Una impresión de calidad con un papel bastante bueno, eso sí, sin numeración. El staff está compuesto por *Pedro Kat, Irene Higueras, Zulai Peinado, Neerai, Shirubia* o *Bartua*, que muestran su mejor sentido del humor a unos dos eurillos de "ná". Y de regalo un cartelillo de "*Save the Music*" para sacar en pleno concurso de Karaoke que... jajaja, el jefe dice que le trae muy buenos recuerdos ^_~.

POR UN VASO DE VINO (WWW.PRODUCCIONES-INDESENTES.COM)

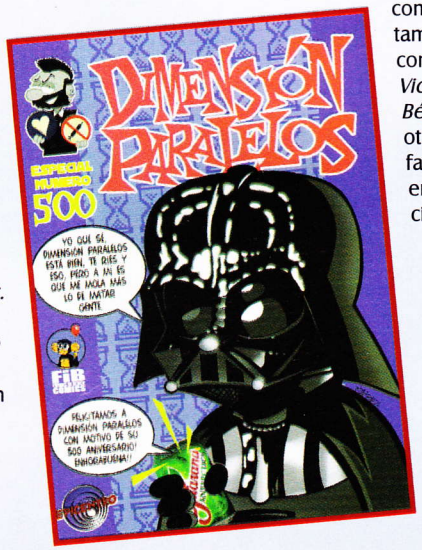
Un fanzine *underground* perteneciente al equipo de *Producciones Indesentes* con un look acorde a su filosofía, hecho a base de fotocopias y encuadernado con imperdibles dedicado a todos los 'indesentes' borrachos del mundo que se reconocen como tales (Jefe, éste te lo regalaron, seguro que eres amigo de la productora ¿verdad?) (*...Verdad*). Historias de gran profundida de dibujo rápido y sin complejidades, e ilustraciones que muestran lo que quieren mostrar, sin tramas ni ordenadores ni leches, todas dedicadas al mundo del alcohol que harán pensar a más de uno, con una calidad innegable.

THE ORB. THE HOGWART´S JOURNAL Nº2 (INFO@WAKAISTUDIO.NET)

El *Studio Wakai* se ha unido a *Project ZX* y a *Halloween* para realizar el segundo número de **The Orb**, un fanzine que se presenta como un periódico del universo de **Harry Potter**, con noticias, horóscopo, la sección de bricomanía *muggle*, test acerca de magia, pasatiempos, monólogos de los protagonistas, historias de amor así como la sección *Fuuusión*, donde se une el mundo de **Harry Potter** con el de distintos mangas, como **Paradise Kiss**, **Bronze**, **X**, **Totoro**... Y de regalo el juego de mesa de *La Lechuza*, un estilo al *Juego de la Oca* pero basado en *Potter* y compañía. Cuenta con 45 páginas con una gran calidad, a tamaño A4, es decir, tamaño revista, y a un precio de 3 eurillos. Uno de los fancines más amenos y entretenidos que se presentaron en el pasado salón de Barcelona.

DIMENSIÓN PARALELOS. ESPECIAL Nº 500. (WWW.DIMENSIONPARALELOS.TK)

Un fanzine hecho con mucho sentido del humor, lleno de divertidas e irrespetuosas historias, siempre bajo la supervisión del gran *Mr. T*. A destacar las historias de *Segarra, Serrano* y *Ruben Fernandez*, tanto en la participación de las historias de los anteriores como en la creación de las suyas propias. Cuenta con una portada de lujo realmente llamativa, y un precio de risa, 1.50 euros.



MYSTIC LEGEND Nº 2 (WWW.MYSTICLEGEND.50WEBS.COM)

Segundo número del fanzine de este grupo de simpáticas chicas, compuesto por *Lauralanthalasa, Kina, Artemisa, Aisela, Evilshara, Gala* o *Heni-chan*, entre otros. La portada ha sido realizada por una ganadora del concurso que anunciaron en su página web, una iniciativa bastante buena. Cuenta con 62 páginas llenitas hasta rebosar de historias muy entretenidas, un papel de calidad y un precio de 2.50 euros. A destacar la querida vaquita de *Mystic Leches*, un clásico ya de este fanzine. Y por cierto, Laura, me dice el jefe que si seguís mejorando a este ritmo vais a tener que plantearos montar ya vuestros estudio CLAMP.

ABRAXAS Nº10 (ABRAXAS@LAMALLA.NET)

Este fanzine nos ofrece 68 páginas repletas de historias e ilustraciones, con portada y contraportada a color así como un póster central también a color. Autores como *Jordi Tarragona, Victoria Cánovas* o *Kelin Béjar*, entre muchos otros, hacen de este fanzine una oferta entretenida a buen precio.

El arte de la imaginación

¡¡¡Ya estamos en Enero de 2006!!! (Bueno, o casi) Acabamos de entrar en un nuevo año que nos depara nuevos sueños, nuevas ilusiones, nuevos amigos y por supuesto, nuevos fanfics y premios.

Bienvenidos un mes más a la sección donde vosotros y vuestra imaginación sois los protagonistas. Y después de los regalos de Navidad y los del concurso del mes pasado, tocan los regalos de los Reyes Magos y por supuesto...más regalos a los ganadores que aún están por llegar.

Como el mes pasado por problemas técnicos no pudimos anunciar cual serían los regalos del ganador al fanfic más incoherente, toca decirlo ahora antes de adentrarnos más en los participantes y sus respectivas historias. Los premios que el ganador de éste mes podrá elegir y que podéis ver en la fotografía (Si no hay más problemas técnicos, que el mes pasado se confundieron con la foto de los premios...) son los siguientes:

Lote 1 (A la izquierda)
Libro de ilustraciones de *Inoue Takehiko* (Slam Dunk)
Nº1 El mundo de S y M
Nº1 Ultra Cute
Invasión Otaku (Libro Fotográfico del IX Salón del Manga de Barcelona, 2004)
? Valorado en 48'00E

Lote 2 (A la derecha)
Nº1 Kabuto
Nº1 Spirit of Wonder
Nº1 Slayers Special
DVD Shadow Skill
Invasión Otaku
Valorado en 49'95E

Muy bien, una vez aclarado este aspecto, continuamos con los participantes.
Como ya se ha dicho, la temática del concurso de éste mes es la de historias incoherentes a las que sea difícil encontrar el sentido. Desgraciadamente, no todos los participantes se enteraron de esto, por lo que muchos de ellos no entrarán en el concurso. También avisé con anterioridad, que de los primeros meses, las historias que se hubieran enviado y no hubieran ganado, aún tenían una oportunidad si su temática coincidía con la del concurso, así que también se han incluido.
Teniendo en cuenta todo esto, las menciones honoríficas se dividirán en dos: Los concursantes que coinciden con la temática y los participantes de este mes que no se enteraron y que a pesar de no entrar en el concurso, merecen una mención por su esfuerzo.
Por temática:
Banryu –La paranoica aventura de Banryu, el asesino de personajes de Manganime (Mamá...ya me había olvidado de los títulos largos)
Fabián Mariño – Senderos Cruzados (Muy logrado, sí señor, sigue así)
Hekesi Minamoto –Subtítulo en palabras (Jamás me habían mandado algo tan curioso. ¿Eres poeta? Aún así, la verdad es que aún busco por donde pillarlo, porque no me entero de nada a parte de que tiene algo que ver con Yu-Gi-Oh!)
Eriol -La historia incoherente (Así es, esta fue la primera historia que nos mandaste y tal y como he dicho, al coincidir con la temática, la hemos rescatado)
Isa-Chan –Tormentosa lluvia de tortugas disfrazadas (Genial Isa-Chan, tu historia es muy entretenida)
María Freyre –Biocrazy (Otra de las historias rescatadas de anteriores concursos)
Fanpiredr_alucard –Una oscura amenaza (Otro fic rescatado de las tinieblas gracias a la coincidencia de temáticas)
Juan Antonio Fdez –El planeta apagado (Más rescates)
Kagi –Los problemas de Pereira (Desde luego esta historia coincide perfectamente con la temática...me he quedado con ésta cara O.ò?)
Nuria "Kori"-Kenshin e Inuyasha (Un consejo, trata de centrarte en la redacción, ve más despacio en el desarrollo de la historia [has metido 3 días de historia en 2 páginas] y no tengas miedo de hacer un fic de más largo. Poco a poco irás mejorando ^_~)
Participantes:
Nazaret "Nami" García (Cariño... ¿En qué for-

Lote 1

mato mandaste tus historias? Lo siento pero no he conseguido abrirlas con ningún programa y no las he podido leer, solo pude acceder al archivo que decía "Hola Minami, leed esto") Kotori –Querido Diario Cap.5, 6 y 7 (Una continuación de nuestra participante mas yaoiera) Miyuki Narue –Ara (Un song-fic bastante currado, que mezcla la letra una canción con una historia sobre Hinata de Naruto) Noa – Satsujin_ka? (Un fic con bastante buena redacción y con un argumento bastante bueno) Jeshua_Morbus –Parásito Cap.2 (La continuación de una de sus historias ya enviadas) Sen –La batalla de Faerun Part.2 (Fanfic perfecto para los que adoran las historias épicas) Gabriela Acosta del Carmen- The Reed Moon (Una vez más participa, aunque esta vez parece ser que la ha ayudado Domi o Dani [lo siento pero no se distingue muy bien lo escrito]que supongo yo que será su hermano/a) ¡Pues ya están todos! Y como os imaginaréis... ahora llega el momento de la verdad. El instante que todos esperáis con ilusión. ¡Es la hora de decidir quién será el ganador/a de este mes! Pues nada más y nada menos que Eriol, que con su impecable redacción y su impresionante mezcla de situaciones y personajes en "La historia incoherente", le ha hecho merecedor del premio de este mes. Este chico que ya había participado anteriormente en FanOtakuFic ha conseguido por fin ganar uno de nuestros premios. ¡Felicidades Eriol! Me pondré en contacto contigo para que elijas cual de los dos lotes es el que prefieres. Deberás darme tus datos personales para que te lo pueda mandar a tu casa y puedas disfrutar del merecido "Regalo de Reyes".

De acuerdo, pues a los que no hayáis ganado, no os desaniméis, que aún queda concurso por un tubo. Tenéis muchas oportunidades en los meses venideros y no os olvidéis de que podéis probar todas las veces que queráis. Lo digo porque ya ha habido más de una persona que me ha preguntado si podía mandar 2 o más historias. Pues claro que sí. Lo único es que no podrán participar todas a la vez sino que irán apareciendo una cada mes. Y hablando de volver a concursar, toca deciros cual es el nuevo tema de la sección para que podáis mandar vuestros relatos. Pues teniendo en cuenta que en este número nuestro querido Lázaro abandona la dirección de Minami para darle paso a Rafa del Río (que desde aquí le queremos demostrar nuestro apoyo en la ardua labor que le ha caído encima), vamos a dedicarle la temática de este mes. Ya sabéis adoradores y enemigos de Lázaro Muñoz, ésta es vuestra oportunidad para hacerle un último homenaje o, en el caso de la gente que no le tiene mucho aprecio, ponerle a caldo por última vez. ¿Vais a desperdiciar ésta oportunidad de demostrar vuestro amor u odio al "Dios del Manganime"?

Lote 2

Pues, para los más despitadillos y para los lectores que aún no se han animado a participar, pondremos una vez más las normas del concurso:

Temática: Cualquier cosa relacionada con Lázaro Muñoz
Número de páginas: Entre 1 y 10 (interlineado sencillo)
Tamaño de la letra: 12 Times New Roman
Buena ortografía
Dibujos: Esto es opcional, pero en el caso de que mandéis alguna ilustración de vuestros fanfics, se intentará que aparezcan en ésta sección o en el CD. ¿Alguien se anima a hacer caricaturas de Lázaro? XD Lo digo porque en el caso de que haya alguna lo suficientemente buena...trataré por todos los medios de que aparezca en estas páginas.

También animo a participar a los que no tienen internet. Recordad que podéis mandar vuestras historias manuscritas por correo ordinario, siempre claro, que hagáis una letra legible, ya que como decía nuestro antiguo correro Argonath, aun no he dado un curso de criptología para aprender a descifrar las letras de algunos de nuestros participantes más entusiastas, que en su afán de escribir rápidamente sus historias para mandarlas a tiempo, se olvidan de que es imposible leer lo que han garabateado (Sin ánimo de ofender).

Y por supuesto, éste mes no ha habido problemas respecto a los premios que entregaremos al ganador de la mejor historia que mencione a Lázaro Muñoz, por lo que además de en la foto, que si no hay problemas con la maquetación debería estar también en una de éstas páginas, aquí tenéis cuales son:

Lote 1 (A la izquierda)
El arte de Ayashi no Ceres
Nº1 Miyu: La saga de los shinmas de occidente
Nº1 Wedding Peach
Nº1 Pink Prisioner
Platonic Venus
? Valorado en 48'60€

Lote 2 (A la derecha)
Chobits Fan Book
Nº1 Zatchbell!
Alfombrilla para ratón de: Zatchbell!
Nº1 Negima!
Nº1 Full Metal Panic!
? Valorado en 51'90€

Y como no, no podía faltar una mención a nuestra tienda patrocinadora, usease, la que nos consigue estos fabulosos premios: Gotham Freakstore (Perteneciente al grupo de Generación X) Que está el la localidad de San Sebastián de los Reyes (Madrid) y cuyo logo se encuentra también entre nuestras páginas.

Pues como os habréis imaginado, solo queda repetir la dirección a la que debéis mandar vuestras creaciones y cuyo protagonista tendrá en esta ocasión a Lázaro Muñoz. Estoy ansiosa por poder leer vuestros fanfics (No sabéis cuanto Mwahahaha) así que aquí tenéis lo único que os falta. Coged lápiz, bolígrafo, papel u ordenador y mandad vuestras historias a:

E-mail: fanotakufic@yahoo.es
Correo: FanOtakuFic
Ap. de correos 54.225
28080 MADRID

Muchas gracias a todos aquellos que mantenéis viva ésta sección y todos aquellos que hoy, mañana o en el futuro, participarán poniendo todas sus esperanzas e ilusiones en archivo o papel para que los demás puedan disfrutar de sus creaciones.
¡Nos vemos el mes que viene!

TELE LOGO TV

mucho más en: www.telelogo.tv

lo mejor de estas navidades en el 5511

pasos para hacer tu pedido

1º Averigua qué productos admite tu móvil. Visita www.telelogo.tv o envía COMPAMINAMI seguido de tu marca y modelo de móvil al 5511. (Ej: COMPAMINAMI Nokia 3100)

2º Para recibir los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado. Envía CONFIMINAMI al 5511 seguido de ".GPRS" o ".GSM" y tu operadora (Ej: CONFIMINAMI.GPRS.AMENA)

3º Haz tu pedido siguiendo las instrucciones. Cuando llegue elige guardar, descargar o ir a, según el producto.

temas

dale un nuevo look a tu móvil!!

UN TEMA ES UN CAMBIO DE LOOK EN LA PANTALLA DE TU MÓVIL. ELIGE EL TEMA QUE MÁS TE GUSTE Y SE TE PERSONALIZARÁN LOS FONDOS E ICONOS*. ¡PODRÁS CAMBIAR DE TEMA LAS VECES QUE QUIERAS!

Envía al **5511** "TEMAMINAMI." seguido del tema (Ejemplo: TEMAMINAMI.Snowman)

*Los ejemplos mostrados pertenecen a los móviles Nokia de la serie 60. Es posible que otras marcas de móviles no admitan la personalización de todos los elementos de la interfaz, como por ejemplo los iconos.

fondos animados

Envía al **5511** "MINAMI." seguido de la animación (Ej: MINAMI.202472).

videos

tenemos más de 1000 impactantes videos!!

Envía al **5511** "VMINAMI." seguido del vídeo (Ejemplo: VMINAMI.700034)

700888 Balonazo en sus partes.	700889 Brutal choque de cabezas.	700890 Tremendo golpe en sus partes.	700891 Un árbitro un poco violento.
700875 Amigos tarados.	700882 Amores que matan.	700314 Donde más duele.	700302 Al más puro estilo Jackass.
700877 Ha sido sin querer.	700054 Piñazo con gracia.	700792 Desatando al toro.	700300 La especie humana domina.

También puedes enviar al **5511** el mensaje "VMINAMI." seguido de la categoría que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ejemplo: VMINAMI.DIBUJOS).

CATEGORÍAS: TELEVISIÓN · DEPORTES · DIBUJOS · TOROS · ACCIDENTES · ANIMALES · CASEROS · XXX

polifónicas y reales cover

pon en tu móvil tu canción favorita con sonido y voz!

Envía al **5511** "MINAMI." seguido del tono que quieras (Ejemplo: MINAMI.302472).

lo + oído

POLI	REAL	
322131	341383	Have a nice day
321894	341089	Con solo una sonrisa
322069	341288	Dias de Verano
322146	341395	You Are Beautiful
321952	341218	Don't Phunk With My Heart
322133	341385	Y no me crees
322151	341402	Lo que tengo yo adentro
322070	341294	Everything Burns
322183	341438	Tripping
322136	341388	Breathe In

lo + descargado

POLI	REAL	
321888	341105	La tortura
322017	341346	Pasión de Gavilanes
320087	340915	El último mohicano
321872	341074	La Camisa Negra
320195	340530	La pantera rosa
321987	341266	Zapatillas
321955	341239	Nada fue un error
322014	341364	Canción del Neng
320012	340304	Mission Impossible
321802	341042	Gasolina

lo + nuevo

POLI	REAL	
322149	341396	Te Miro
322154	341398	Tu Oportunidad
322163	341418	Infinito
322165	341419	No te preocupes por mí
322166	341420	Antes que ver el sol
322168	341422	Precious
322176	341431	Los Restos del Naufragio
322177	341432	Sin Rencor
322180	341435	Desolado
322184	341439	Streets of Love

reggaeton

POLI	REAL	
321986	341369	Gata Ganster
322075	341318	Noche de Travesura
322098	341362	Chacarrón
322100	341357	Lo que pasó pasó
322106	340092	Chupa chupa
322108	341372	Bailenlo
322126	341246	Esto es pa ti
321802	341042	Gasolina
321803	341043	Hasta cuando
321757	340936	Me voy pal party

pop & rock nacional

POLI	REAL	
322023	341256	Ojos de Cielo
322013	341328	Para ti seria
321998	341187	Alli estaré
322113	341376	Mario
321891	341094	Caminando por la vida
322132	341384	Te regalo
322137	341389	Las Niñas de la Saye
322140	341391	Oaeo
322141	341392	Llena de luz y de sal
322110	341375	Merodeando

internacional

POLI	REAL	
321695	340778	Boulevard Of Broken...
322135	341387	Feel Good Inc
322099	341359	All the way
321950	341292	Incomplete
321884	341304	Speed of Sound
322071	341281	Love me love me
322011	341199	Bend and Break
321816	341055	Tangled up in me
321806	341045	Far Above The Clouds
321640	340609	Everybodys changing

villancicos

POLI	REAL	
320449	340570	Feliz Navidad
320453	340571	Los peces en el rio
320452	340572	La Marimorena
320451	340573	Jingle Bells
321599	340643	Adeste fideles
-------	340672	We wish you a merry...
320450	-------	Fum fum fum
320454	-------	Noche de paz

cine y tv

POLI	REAL	
322103	341365	Último Anuncio Cola
320356	340126	Piratas del Caribe
321731	340875	CSI Las Vegas
320045	340276	El Padrino
321381	340397	Blade
320016	340132	Los Simpsons
320389	340280	Los Serrano
320196	340309	Pulp fiction

himnos de fútbol

POLI	REAL	
320150	340130	Barcelona
320149	340286	Real Madrid
320151	340283	At. de Madrid
320347	340284	Valencia
320209	340285	Deportivo
320463	340441	Real Sociedad
320834	340443	Villarreal
320207	340444	Athletic Bilbao

lo + real

frases famosas

341411	El protector - Torrente 3	341093	Qué pasa neeeeeeng
341409	Orgasmo Sexual - Chiquito	341088	Esa Fiesta Neng
341410	Te voy a dar una samanta - Mamón	341217	Coge el telefono Nen
341179	Aquí no es te equivocas - Luisma	341091	Pluma Gay
341180	Como el Luisma no se entera	340979	La Mochillaah - Pocholo

varios

340029	Cadena WC
340036	Fórmula 1
340438	Explosión
340042	Policia
340032	Cuco

juegos java

Envía al **5511** "JMINAMI." seguido de la clave (recuadro azul) del juego (Ej: JMINAMI.Minas).

¡NUEVO! Tiro al plato

¡SÁCALE PARTIDO A LA CÁMARA DE TU MÓVIL!

Destruye el mayor número de platos y más objetos que te mostrará por el cielo la cámara de tu móvil.

Tiro

Detectaminas

La cámara del móvil llenará todo de minas que deberás desactivar.

Minas

3 Motojump Freestyle ¡NUEVO!

Participa en el increíble mundial de saltos de motos.

Motojump

4 Football Stars ¡NUEVO!

Participa en un desafío y demuestra quien es el rey del balón.

FootStar

5 Hundir la flota ¡NUEVO!

Disfruta en tu móvil de todo un clásico de estrategia.

Flota

6 Sudoku

Ya llega a tu móvil el pasatiempos que más de moda está.

Sudoku

7 Cruci gramas

Disfruta con montones de crucigramas diferentes en tu móvil.

Cruci

8 Sopa de letras

Las mejores sopas de letras irán contigo allá donde vayas.

Sopa

9 Simbad el Marino

Vive una fantástica aventura con el intrépido Simbad.

Simbad

10 Shangai

Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil.

Shangai

11 Mafia

Conviértete en todo un mafioso de Chicago en este juego.

Mafia

12 Barón Rojo

Lucha en la piel del mejor aviador de todos los tiempos.

Baron

13 Arkanoid 3000

Destruye a los Blockers invasores y salva a la Tierra.

Arkanoid

14 Bubble Crash

Elimina las burbujas antes de que te aplasten.

Bubble

15 Solitario XXX

La versión picante del juego de cartas más famoso.

SolitarioX

16 Pinball erótico

Juega al pinball en compañía de una belleza explosiva.

Pinballero

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

Juegos del 3 al 16: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 7210, 7250, 7610 **Samsung** D410, D500, D508, E300, E330, E600, E610, E630, E700, E710, E715, E720, E800, E810, E850, P400, P510, P730, S200, S300, X100, X480, X600, X610 **Sony Ericsson** T610, T630, Z600, F500i, K300, K500, Z200, K700, K700C, K700i, P900, S700, V800 **Motorola** C380, C381, C384, C385, E365, V220, V80, E398, E550, V3, V300, V303, V400P, V500, V525, V525M, V535, V550, V600 **Sagem** MYC4, MYC5-2, MYV55, MYV75, MYX4, MYX5-2, MYX5-2T, MYX7 **Siemens** C65, C65V, M65, S65, S65V, SK65, SL65, CX65 **CAM GAMES:** Nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, 7710, 9500 ; Siemens SX1

POLIFÓNICAS: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas WAP. **REALES:** Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7700 Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 **ANIMACIONES:** Móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP. **VIDEOS:** Nokia: 3650, 3650i, 3660, 6600, 6630 y 7610 Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900 **TEMAS:** Nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6220, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, 7650, N70, N90, N91 y N-GAGE Motorola C381 / C386, C381p, C650, V180 / V185, V188, V220, V226, A845, A630, A835, C698p, C975, C980, E375, E398, E550 / V535, V3, V300 / V500 / V600 Series, V400 / V303p, V501 / V545, V550 / V551 / V555, V620 / V600i, V635, V80, V980

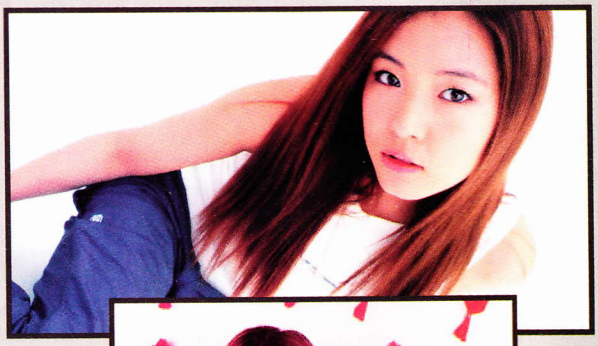
Coste SMS (IVA no incluido): 1'2 €. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. info@telelogo.net SGAERMV&M/516/12/9018 (Los tonos reales son versiones del original)

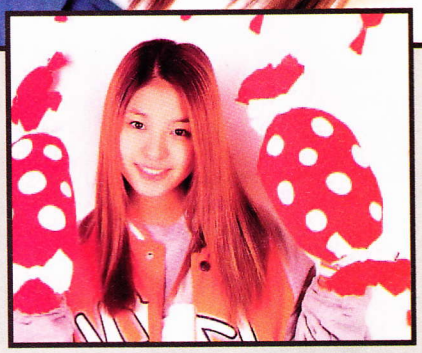
J-Pop
Un universo por descubrir

▶ Thais

Otro mes ha llegado, otra minami ha salido, y un nuevo número de vuestra sección de J-Pop ha llegado junto con un nuevo artista que conocer. En esta ocasión volvemos a hablar de una idol, pero en este caso no es una idol cualquiera, sino que es una chica coreana que triunfa con su música internacionalmente y, como no, en el país del sol naciente, ella es...

BoA





Esta joven, de nombre *Kwon Bo Ah* (aunque es conocida por su nombre artístico, BoA), nació el 5 de Noviembre de 1986 en Seúl, Corea, por lo que ahora tiene 19 años recién cumplidos.
La historia de su carrera musical comienza varios años atrás, cuando la compañía SM comienza una campaña, que dura un par de años, para encontrar nuevos talentos musicales que representen a la música coreana. Los jóvenes que se presentaban participaban en cástings y concursos nacionales de jóvenes talentos, ya sea de baile o de canto, y en uno de estos, un joven que se presentaba a una prueba para un grupo, que resultó ser el hermano de *BoA*, comentó en uno de los tests que tenía una hermana pequeña que quería ser cantante. A raíz de esto, SM le pidió que trajera a su hermana a la próxima audición y, con sólo 11 años, decidieron escogerla al ver tras su rostro una gran pasión por la música y un gran talento.
Una vez SM descubrió a esta pequeña artista, decidieron ponerse en contacto con sus padres para convencerles y pedirles permiso para iniciar una carrera musical para su pequeña, quienes se mostraron reacios al principio, ya que *BoA* era una muy buena estudiante y querían que continuara sus estudios. Pero que finalmente, al ver las ganas e ilusión de su hija, decidieron dar el visto bueno, y comenzó lo que sería el proceso de preparación de una futura estrella.
Ya que se quería que la carrera de *BoA* fuera a nivel internacional, su aprendizaje consistió inicialmente en tomar clases de inglés y japonés, así como de pequeños viajes a Japón para dominar el idioma. Fue allí donde comenzó sus clases de baile y canto con algunos de los mejores profesionales para, en el año 2000 y a los 13 años de edad, debutar en el mundo de la música coreana con **ID; Peace B**.
Hasta el momento, ha lanzado al mercado un gran número de singles, tanto en coreano como en japonés, y cuenta con casi una veintena de sencillos de cada idioma. Entre sus más conocidas canciones japonesas encontramos canciones con toques rap y hip-hop como **Double** o **Rock with you**, o temas con un estilo más pop, que es el que más utiliza habitualmente, con temas como **Quincy** o **Make a secret**. De entre sus canciones coreanas hay algunas muy buenas, como la marchosa **My name**, o uno de sus últimos éxitos, **Girls on top**. Su último álbum recopilatorio, **Best of soul**, del cual podemos encontrar una edición limitada con DVD, mezcla temas en coreano con otros en japonés, y también podemos encontrar, de entre los más de 15 álbumes de *BoA*, algunos recopilatorios íntegros en uno de estos idiomas.
Aparte de tener un estilo musical que abarca casi todos los géneros, como ya hemos dicho, *BoA* ha participado como cantante en series de anime, como por ejemplo **Inuyasha**, para la que cantó **Every heart**, canción de cierre de la serie. Podemos decir también de ella que es la ganadora de los MTV Asia Music Awards 2004, donde se llevó el título de "mejor artista femenina en Corea", y "artista más influyente en el continente asiático".

En Japón ha adquirido un gran reconocimiento, como ejemplo sus participaciones en anuncios de televisión de champús o galletas, así como algunas colaboraciones musicales con cantantes como *Koda Kumi* (**The meaning of peace**) y *M-Flo*.
Asimismo, goza también de un gran éxito en China, EEUU (donde cantó junto con *Howie D.*, de *Backsteet Boys*), e Inglaterra (por su participación musical con *Westlife*).
Para saber más de esta joven promesa de la música asiática internacional, podéis escuchar algunas de sus canciones en el CD de Minami, donde también encontraréis videos suyos, y si os gusta tenéis la oportunidad de comprar DVDs de conciertos japoneses, os recomiendo que os hagáis con alguno de sus conciertos, pues seguro que no os defraudará. ¡Nos vemos el mes que viene!

POP'N JAPAN - Lista de éxitos en Japón - 12 de noviembre de 2005

POS.	1 SEM.	2 SEM.	TITULO	INTÉRPRETE	COMPAÑÍA	SEM. EN LIST
1	1	3	POP STAR (G)	Ken Hirai	DefSTAR/Sony	4
2	5	26	SEISHU AMIGO	Shuji & Akira	Johnny's	4
3	7	--	SAKURA [Cherry Blossom]	Kobukuro	Warner Japan	2
4	15	--	almost in love	CHEMISTRY	DefSTAR/Sony	2
5	10	--	BOKU NO KIMOCHI [My Feelings]	WaT	Universal Sigma	2
6	11	--	SHURABA [Pandemonium]	Tokyojihen	Toshiba EMI	2
7	3	13	KIMI NO TE [Your Hand] (G)	Every Little Thing	avex	3
8	2	2	ENDLESS STORY	REIRA starring YUNA ITO	Sony	10
9	4	1	Two As One (G)	Crystal Kay & CHEMISTRY	Epic Sony	7
10	6	9	PLANETARIUM (P)	Ai Otsuka	avex	9

By Momoko

SEGUIMOS CON EL Concurso de Cosplay

¡Y la cosa se va animando! El mes que viene ya aparecerán los primeros participantes de las primeras categorías para poder comenzar con las votaciones. Aunque continuaremos proponiendo temas, así que por si hay algún despistadillo por ahí os volvemos a recordar las bases de nuestro concurso.

La mecánica del concurso es la siguiente:
-Cada mes iremos proponiendo un tema diferente, y relacionado con éste deberéis mandarnos vuestras fotografías y el cupón de participación que aparece en la revista. Con lo que se debe mandar una carta al menos para enviar el cupón. Las fotografías las podéis enviar en CD, disquete o impresas en papel, junto con el cupón y todos vuestros datos personales: nombre, edad, dirección, teléfono, e-mail...
Lo ideal sería un disquete, que es barato, y podéis meter varias fotos de una calidad aceptable(tampoco hacen falta fotos de 5 megapíxeles que con una ya llenas el disco, las de 2 megapíxeles ya van bien y ocupan poco).De manera complementaria , si vais a enviar un CD o materia vía e-mail, podéis incluir algún vídeo en el que interpretéis al personaje como apoyo a vuestra participación, aunque no es obligatorio ni los que envíen vídeo tendrán preferencia sobre los demás.
-Se debe adjuntar obligatoriamente también una o varias imágenes de referencia del personaje original (que tampoco somos dioses y quizá haya por ahí algún personaje secundario de serie rara del que no hayamos visto ni oído hablar).
-Se puede participar individualmente o en grupo, pero en el caso de los grupos se necesitará una foto de grupo todos juntos y una foto al menos de cada participante por separado.
-Recordad mandarnos fotos de calidad por favor (si no estás en un evento mejor que mejor).No enviéis fotos en las que se os vea de lejos, con montón de gente alrededor, stands de fondo, fotos borrosas, fotos de webcam, fotos de mala calidad, autofotos. No entraran a concurso las fotos que en las que se vea sólo el traje en una percha o maniquí, ni por el contrario fotos en las que por ejemplo solo te vea la cara.
-No os conforméis con mandar una sola foto, cuantas mas vistas (de frente, perfil, espalda...)haya de vuestro cosplay mejor se apreciará el trabajo.
-Las fotos recibidas irán apareciendo en el CD para votar. Se harán rondas finales con los en principio 3 finalistas de cada tema. Aunque este número puede variar según veamos la marcha del concurso.
-El plazo para recibir fotos de cada tema serán tres meses desde la aparición en la revista con dicho tema.
-El premio todavía no está decidido del todo, pero estamos barajando que sea salir en un póster en Minami, o en un calendario que se realice, o algo similar, amén de una suscripción a la revista, por supuesto. Y quizá alguna sorpresilla de última hora.
-Debéis enviar vuestras fotos a la siguiente dirección:

MINAMI COSPLAY
C/ Eusebio González Suárez 4- 4º- D
47014 Valladolid
y si tenéis alguna duda o queréis enviar más fotos por e-mail una vez enviada la carta con el cupón, la dirección de electrónica es: minami_cosplay@wanadoo.es

La propuesta de mes no tiene que ver con el manganime, pero como los aficionados al disfraz dan mucho de sí, el tema es : **PELÍCULAS**. Sabemos que muchos de vosotros soléis ir disfrazados a los grandes estrenos cinematográficos como *El Señor de los Anillos, Harry Potter, Star Wars, X-men*...Aunque no tienen porque ser grandes producciones de Hollywood , también valen películas orientales como de *The Ring* o *Battle Royale*; e incluso películas inglesas o de donde sea (aunque no me imagino cosplays de una película de Almodóvar..) (*N.d.R. ¿Cómo que no? Pásate un jueves de madrugada por Fuencarral y me cuentas...*)
¡Así que animaros, tenéis hasta el 20 de Marzo para mandarnos vuestros Cosplays!

Recordaros también que tenéis hasta finales de Enero para los Kimonos y finales de Febrero para los de Magical Girls.

cupón de participación concurso Cosplay

correo

¡Hola a todos de nuevo! ¡¡Ya es navidad!!, con las luces por las calles, las castañas asadas, los belenes y los árboles de Navidad, los polvorones, los Reyes Magos... y luego la desesperación por haber cogido todos los kilos que habías perdido en el verano, y vuelta a empezar... Bueno, no me enrollo más y os dejo con la carta del mes:

LA CARTA DEL MES

A. A. "SAEBA" (E-MAIL)

Hola isadora, soy fan de minami desde hace la tira de años, y según he acompañado la revista he ido viendo como los responsables del correo iban pasando ante mis ojos, el genial Celtas, la sensible Nana, o Argonath, que iba de enrollado. Nunca antes había escrito porque no me convencían y no me apetecía, pero llegaste tú, y empecé a leerte, me gustaban tus artículos, (especialmente aquel de hentai que hiciste, no te voy a engañar) me llamabas la atención, y tenerte todos los meses en el correo fue una sorpresa grata para mí, porque ¿sabes, isadora? Me has robado el latido de mi corazón. Ya, ya, ni siquiera te conozco, no me hago ilusiones, pero hace dos meses me descubrí abriendo Minami y buscando lo primero el correo, viendo tus palabras y sonriendo, leyendo tus comentarios y sintiendo que eres mi amiga, no sé como explicarlo... El caso es que no quiero que pongas tu foto, porque para mí ya eres real. No quiero conocerte en persona, porque me da miedo que todo lo que siento al leerte desaparezca. Pero ante todo y sobre todo no quiero que te vayas, no nos abandones. No quiero abrir la Minami y ver otro correero, pensar que sólo ha sido un sueño el tenerte aquí, que realmente nunca has existido. Isadora, no nos faltes nunca, porque te necesitamos. Siempre habrá alguien soñando con tu imagen misteriosa, pensando en tu sonrisa prendada del papel cuché, y deseando ser el próximo nombre contestado por tu palabras. ¿Puedo darte un beso?

Un beso y mil, corazón, que me has arrancado una sonrisa tonta y puede que alguna lagrimilla. Sigue siendo así de dulce, corazón, y no te preocupes, que al jefe le tengo sorbido el seso, y de aquí no me echa ni un terremoto ^_~.

CORREO

KIA-CHAN (CALA LLOMBORDS- PALMA DE MALLORCA)

¡Hola preciosa! Gracias por los dibujos, son muy chulos, y tu opi de los lectores está muy graciosa, aunque te ha faltado algún que otro chico guapo del manga en tu lista ^__~. Paso ahora a tus preguntas:

Kaikan Phrase por ahora sólo ha llegado a nuestro país en formato manga, aún no hay noticias del anime aunque ¿quién sabe? De todas formas eso del, como tú dices, "sexo forzado" no me parece nada adecuado, leñe, que estamos en pleno siglo XXI y la mujer ya no es un objeto para que los hombres hagan lo que les venga en gana. No sé en qué piensa *Mayu Shingo* pero ahí se le ha ido la cabeza ¬¬. Sobre los chicos que dibuja *Mayu Shingo*, la verdad es que son monos, aunque a mí me gustan más fuertes, más cariñosos y sin tortícolis XDD (es que los cuellos los dibuja "mu raros"), y si encima son... mejor dejemoslo ^_^u. Respecto a **DNAngel**, me preguntas si va a salir el número 11. Pues te doy una alegría, ha salido hace unos meses así que dile a tu librero de mi parte que se deje de bromas, que yo sé lo que es esperar meses una serie y se pasa fatal. Sobre el videojuego de este anime, **D.N.Angel Kurenai no Tsubasa**, es un rpg para PS2 con *Daisuke* de prota, aunque por ahora no ha llegado a nuestro país, y lamentablemente veo difícil que llegue.

Jennifer Martin

Tsubasa Reservoir Chronicles es un manga alucinante, a mí también me encanta porque es como **Card Captor Sakura** pero en un mundo más épico y fantasiosos, y con la edad suficiente de los protas como para tener una historia de amor. Ha salido hace poco una peli en Japón, y el anime va bastante avanzado. Ojalá lo traigan prontito. Públicamente mi amiga *Kia* y yo (y supongo que muchisimos más fans de esta serie) hacemos una petición a las distribuidosras de anime para que lo traigan ya, bajo pena de hacerles cosquillas en el próximo salón ^__^

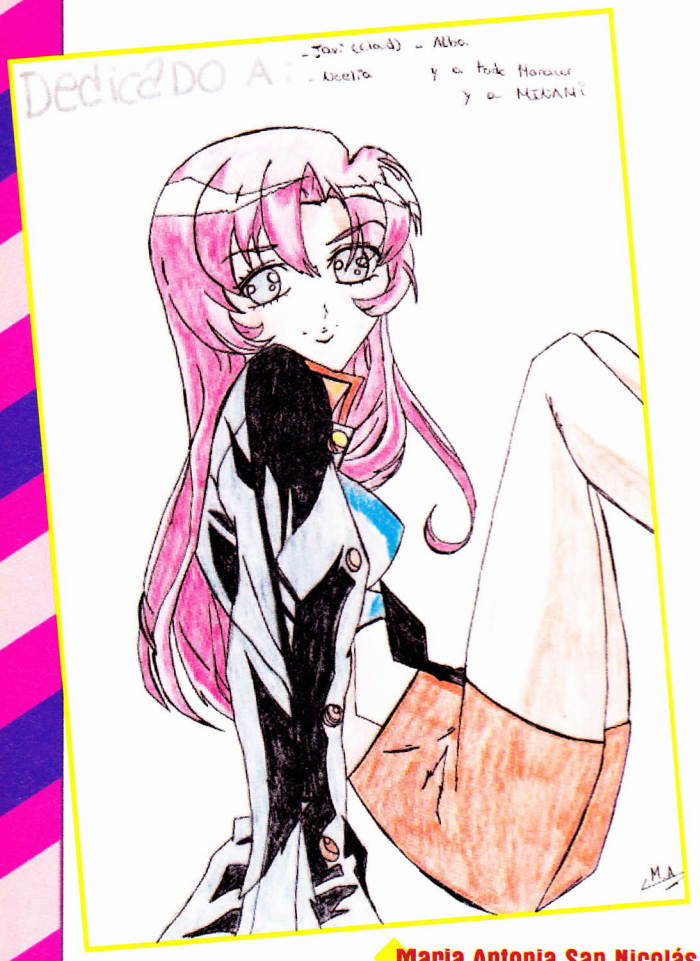
También me pides mi opinión sobre el yaoi. Pues bien, a mí el yaoi me gusta porque son historias de amor preciosas sin importar la sociedad, por encima de todo. Y sí, hay yaoi con escenas explícitas de sexo, llamados shonen ai, pero de esos no hay ninguno en España.

Pues un besazo muy grande, *Kia*, y vuelve a escribir cuando quieras dándonos tu opinión sobre las series.

MARTÍN CARMONA (ALMERÍA)

¡Hombre! Pero si es *Martín* de nuevo. Gracias por el cómic que me has mandado, *Doña Gufa Mitológica*. Está bastante bien, aunque todavía te queda mucho para alcanzar el nivel adecuado como para publicarlo 'en serio' sigue intentandolo y algún día lo conseguirás. Sobre lo de inno-

var en la revista y publicar cómics, tu idea no es innovadora ya que en Minami existió hace unos años una sección que se llamaba Manganime y era un encarte central en blanco y negro donde se publicaban los cómics que mandaban los lectores. Muchos dibujantes españoles han publicado sus historias e incluso cierto nuevo jefe publicó alguno antes de serlo... (*N.d.R: joer, que tiempos aquellos...*) Pero de pronto los lectores dejaron de mandar cómics y hubo que cerrar la sección. Es una pena porque era una oportunidad para dar a conocer vuestras historias...
Sobre tus sugerencias sobre la revista, no te preocupes que la sección de opinión nunca desaparecerá ya que es una de las cosas que han diferenciado a Minami de las demás, y parece que eso le ha ayudado a seguir ahí. Y por supuesto que el correo no va a desaparecer nunca, vamos, que me lío yo a patadas... No te preocupes que el cambio de coordinador no va a llevar a la muerte a la revista, ya que el nuevo coordinador ha sido elegido por el propio *Lázaro* y si él lo ha elegido es por algo, ¿no? (Además, él me votó para que me encargara de esta sección, así que un besazo nuevo jefe ^o^)
El apartado de carátulas desaparece, como ya habrás comprobado. Lo de la guía de capítulos en japonés es una pérdida de espacio y que tampoco tiene mucho sentido. La piratería es algo deleznable y un delito, así que en Minami NUNCA apoyaremos este tipo de conductas.
En cuanto a lo último, lo de enseñar... chico, te veo un poco necesitado, te recomendaría que empezaras a salir con chicas de verdad antes de que lo tuyo empeore, porque como sigas así el más íntimo contacto que vas a tener con el lado femenino va a ser cuando te metan un guantazo. Respeta siempre, esa es la clave, no confundas al sexo femenino con esas tiparracas del msn ^_~
Este mes el correo va a ser un poco más corto, pero es que como regalo de Navidad me gustaría que entrasen muchos de los dibujos que me habeis mandado (a ver si lo consigo ^^) El mes que viene más. Y como siempre: con esto y un belén, nos vemos en el siguiente mes (este no me ha salido muy bien ^_^U)



Maria Antonia San Nicolás

Naomi

SE BUSCA

Me gustaría encontrar gente de Málaga que vinieran disfrazados de Inuyasha y tuvieran entre 12 y 18 años. Yo iría de Kagome así que este personaje ya está pillado. Esther Ortega (Kagome) *kiy_ov_13@hotmail.com* o C/ Herradura nº 33 a Bda La Milagrosa CP: 29010 Málaga

Vendo mangas a buen precio y una peli anime a un precio innegable. Son: Película Street Fighter 2 a 10 euros; ¿Dónde vive ese gato? De la colección "un manga un romance" a 2.50; nº 1 de Manos entrelazadas a 3.50; colección completa de azuky a 3 el tomo; y la peli de Patlabor a 8 euros. Enviadme un mail a: sor4_rebelde_al100x100@hotmail.com

MISIVAS BREVES

-PARA Mª CARMEN ALGAR (CÓRDOBA),
Hola guapetona. Ahora sí que sale tu carta ^_^ Lo suyo sería una Minami especial correo para que entraran todas ^_~ A mi también me encanta Bateadores, lloré mucho cuando lo vi de chiquitina y tenía en mi cuarto la letra de la canción en el corcho ^^U Me preguntas por qué el artículo de Bateadores era más corto que el que se publicó de KOR. Pues bien, es porque de Bateadores había salido el manga y de KOR el anime en DVD, así de simple. El día que publiquen el anime de Touch, no dudes en que haremos un super artículo a tu gusto. Gracias por tu apoyo y un besazo muy grande.

PARA ELISABETH ALONSO (SALAMANCA)
Hola preciosa. Gracias por los halagos a la sección de correo, si es que soy la mejor ^__^ No, en serio, me alegro mucho de que hayas escrito. Sobre **Marmalade Boy** en España... Hum... arr... ey... estate atenta. Los discos de las Charm los puedes encontrar en tiendas como El Corte Inglés, y si no, pídelo en la tienda especializada que te lo traigan o búscalo en páginas web de venta online. Sobre si Digital + va a emitir más anime en el futuro, todo depende ahora mismo de si aceptan la mano tendida de MediaPark con su canal buzz o siguen esperando a Animax. En cuanto sepamos algo te lo contaremos. Un besazo.

PARA JENNYFER MARTÍN (BARCELONA)
Hola cielo. Me alegro un montón que después de poner tu dire en contactos te escribiese tanta gente. Un lema sería: Minami hace amigos ^__^ ¿a qué está chula? Sobre tus preguntas sobre novedades mangas, no te pierdas la sección de noticias que está muy bien y super curradas. Pues nada, ¿un besazo!

PARA ESTHER ORTEGA (MÁLAGA)
Hola cariño. Un salón del manga en Málaga lo hay por el verano. En un salón del manga se suele ir disfrazado, subir a cantar al karaoke, ver proyecciones, ir a mesas redondas interesantes... en fin, frikear a gusto disfrutando con otra gente que comparte tu afición (como se nota que acabo de llegar del salón y ya lo hecho de menos ^^) Gracias por tus ánimos en eso de que yo dibuje, seguiré tu consejo. ¡Un beso!

PARA ALVARO DASÍ (ALZIRA, VALENCIA)
Hola Alvaro. Como comprenderás no puedo poner la tarjeta del restaurante de tu padre en la revista porque los jefes supremos se mosquearían conmigo, pero se lo voy a recomendar a mis amigos de Valencia y hacemos un trato: El próximo salón de valencia nos acercamos a comer y así podemos ponerlo en la reseña del salón, ¿De acuerdo? Además, así de paso te conocemos ^___^. Le transmito tus ánimos a Lázaro (aunque no te preocupes que no se va a la Luna ni nada de eso...) y a Mai Belda lo de que te encantó su artículo. ¡Un beso!

SORAYA GINER GUARDIA
Hola Soraya, preciosa, lo cierto es que hasta donde yo llego no, no se celebra ningún salón del estilo al salón de manga de Barcelona o los Expomanga donde tú vives. Pero no te desanimes, que parece que la cosa se está moviendo mucho por Valencia, y aunque el jefe me va a matar por irme de la lengua, a finales de año hay algo preparado bien gordo en la mencionada ciudad, que muy lejos no te coge. Mira, tú no te preocupes, que si este año no te dejan ir seguro que el siguiente sí ^_~. Ánimo, que aún te quedan muchos años para poder frikear a gusto y pasarlo me miedo en el mundillo. Y oye, siempre puedes quedar con tus amigos y montar vuestro propio salón. Lleváis unos discos, algun que otro DVD, vuestros mangas favoritos... y ¡Ala! A frikear y pasarlo bien.

Un beso, bonita, y que tengas mucha suerte. ¡Ah! Y espero tu dibujito eh?. ^_~

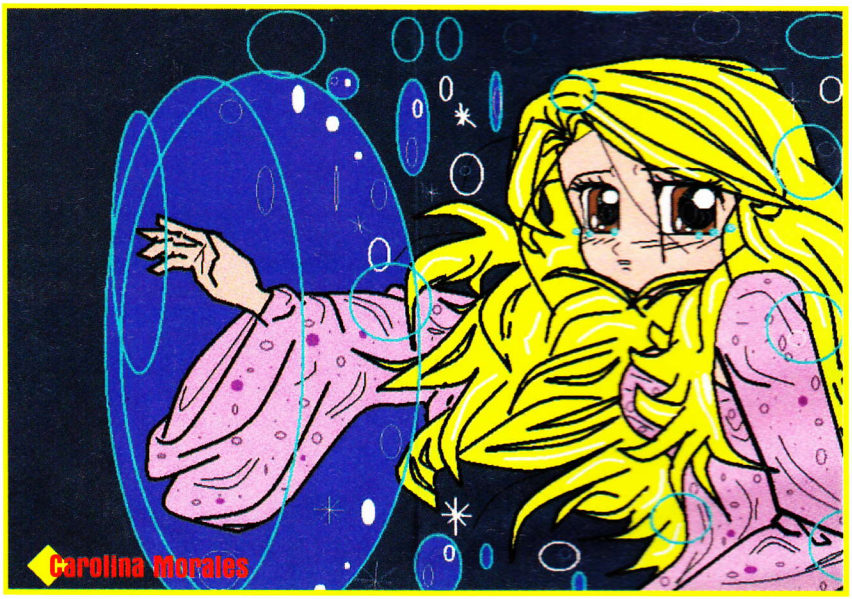
Stella Maris

Correo

CONTACTOS

MIREIA PIQUÉ MUÑOZ
Fontenay 17
1400 Yverdon
Suiza
¡Hola! Me llamo Mireia, vivo en Suiza y tengo 12 años para 13. Me gustaría cartearme con chicos y chicas de cualquier edad. Las series que más me gustan son Ranma ½, Nana, Love Hina, Sakura, Ai non stop, Dragon Ball, GTO, Shin chan, Wolf´s rain y Fushigi yuugi. También me gustan los videojuegos. ¡Prometo contestas a todas las cartas! ¡Os espero amig@s de los mangas!

MARIA CARMEN ALGAR PRIETO
Avda. de Cádiz nº 79, 6º 2
CP: 14013 Córdoba
¡Hola! Me llamo Mª Carmen, tengo 22 años y soy de Córdoba. Me gustan series como Evangelion, CCS, Captain Tsubasa, Bateadores y un largo ect. Me gustaría que me escribiesen otakus entre 20 y 25 años, a ser posible de Córdoba, pero no importa si son de otros lugares.



ESTHER ORTEGA (KAGOME)
kiy_ov_13@hotmail.com
C/ Herradura nº 33-A
Bda La Milagrosa CP: 29010 Málaga

SORAYA GINER GUARDIA
sorayaginerguardia@msn.com
C/Llebeig nº2 U.R.B. Llano Pastores
03111 Busot (Alicante)
Konnichiwa!! Soy Sora y tengo 14 años. Me gustaria cartearme con gente de cualquier edad y sexo y que comparta (al ser posible) mis gustos. Mis Manganimes preferidos son: Yu Yu Hakusho, Utena, Slayers, Fushigi Yugi, Inuyasha, Marmelade Boy, Fruits Basket, Slam Dunk, etc, etc. Ah!!! y tambien me gusta el J-Pop y el Basket!!! Escribidme PLIIIIISSS!!!! Sayonara!! ^^

KIA-CHAN
C/ Menorca nº 10
CP: 07690 Cala Llombards (Santayí)
Palma de Mallorca- Baleares
¡¡Hola a todos!! Me llamo kia, tengo 18 años y me gustaría escribirme con mucha gente y hacer nuevos amigos, no me importa ni la edad ni el sexo. Me gustaría también que me escribiera gente que le gustara escribir sus propias historias. El manga que me gusta es muy variado: Inuyasha, Shaman king, A.I. Revolution, orphen, Saiyuki, Tsubasa R.C., y casi todos los que he leido de Mayu Shingo, y muchos más mangas (estoy abierta a cualquier cosa: shonen, yaoi, ect. ¡Por aprender cosas nuevas todo vale!) ¡Os espero! ¡Prometo contestar a todos!

Mª ANTONIA SAN NOCLÁS ROSSELLÓ
C/ Navarra nº12
CP: 07500 Manacor (Mallorca)
Konnichiwa! Soy una chica mallorquina de 15 años a la que le gustaría cartearse con gente de 15 a 17 años a la que le guste el manga y viva por Mallorca o alrededores. Escríbeme ya. Prometo contestar.

CLOW REED (AREON@SITE.ZZN.COM)
Hayo, me llamo Fran, tengo 21 tacos y me gustaría escribirme con cualquiera. Si es de Coruña incluso quedar para compartir las Series que tengo. Me gusta Rave, CCS, KOR, SRchronicles, dball, KKJ, Coco y otros. Chao, be happy & feeling fine
Konnichiwa somos un grupo de seis otakus de la zona de Guadalajara (España) de varias edades, de 20 años para arriba, buscamos mas otakus de la zona del corredor del Henares y Madrid para ampliar el grupo de amigos y quedar para futuros eventos como expomanga 2006, dado que por esta zona de España parece que somos bichos raros o nadie quiere reconocerlo abiertamente, podríamos quedar para hacernos notar e intentar armar la gorda . (SE ADMITEN SUGERENCIAS)
La dirección de contacto es:
mimiru25@terra.es

MARIA FERNANDA
Hola soy una friki de Venezuela, me llamo Maria Fernanda pero me dicen Mayu, que se muere por el Anime. Desearia chatear con otakus de todo el mundo. Mis series favoritas son: Rurouni Kenshin, Slam Dunk, InuYasha, YuYu Hakusho, y muchas mas. Me encanta toda la saga de Final Fantasy en especial la VIII. Matane...
shinigami_otaku@hotmail.com

SORAYA GINER GUARDIA
sorayaginerguardia@msn.com
C/Llebeig nº2 U.R.B. Llano Pastores
03111 Busot (Alicante)
->Konnichiwa!! Soy Sora y tengo 14 años. Me gustaria cartearme con gente de qualkier edad y sexo y k comparta (al ser posible) mis gustos. Mis Manganimes preferidos son: Yu Yu Hakusho, Utena, Slayers, Fushigi Yugi, Inuyasha, Marmelade Boy, Fruits Basket, Slam Dunk, etc, etc. Ah!!! y tambien m gusta el J-Pop y el Basket!!! Escribidme PLIIIIISSS!!!! Sayonara!! ^^

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

Revista MINAMI: ARES INFORMÁTICA - Pasaje Mercuri s/n. nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
minami@areseditorial.com

minami

SUSCRÍBETE CON NOSOTROS Y AL HACERLO TE AHORRARÁS 12€

MINAMI ESP #03

MINAMI #52

MINAMI #53

MINAMI #54

MINAMI #55

MINAMI #56

MINAMI #57

MINAMI #58

MINAMI #59

MINAMI #60

MINAMI #61

MINAMI #62

MINAMI #63

MINAMI #64

MINAMI #65

MINAMI #66

MINAMI #67

MINAMI #68

Sí, deseo suscribirme a Minami y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número _____ por el precio de 48,64 €.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: **C.P.:**
PROVINCIA:
TELÉFONO:
D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Talón nominativo a favor de: ARES Informática, S.L.
- ☐ Transferencia
- Tarjeta de crédito (VISA/AMEX/MASTER CARD)

Número:
Fecha de caducidad: **Firma:**
Titular:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: Revista MINAMI, ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 902 19 72 63, llamando por teléfono al número 902 19 72 64 o por mail a ***suscripciones@areseditorial.com***.

Para numeros atrasados, llama directamente al teléfono 902 19 72 64 o por mail a ***suscripciones@areseditorial.com***.

Marca en el recuadro los números que te interesen. Todas las revistas incluyen CR-ROM gratis

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

FOTO FONDOS

envia **WAP25** un espacio y el codigo de tu foto fondo al **7494**

45543 45497 45534 37489 36170 41272

46420 46423 46424 46428 46409 46419

TOP MAS PEDIDOS — NUEVOS FONDOS SEMANA

Y MUCHOS MAS !!!

45604 45633 45634 45635 45636 45637 45638

45639 45640 45544 45641 45674 45605 45603

MAS NOVEDADES EN WWW.MOVILMUNDO.COM

QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477

HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
¡¡TODOS LAS FOTOS, POLIS... YA EN TU MOVIL!!
CONÉCTATE Y DESCARGARTE TODO ENVIANDO CONFIG1 AL 7808

MP3 GOMAESPUMA

TONOS DE LLAMADA O DE MENSAJE...

ENVÍA GOMA14 (ESPACIO) CÓDIGO DEL "CANTANTE" AL 5477

1549 CUANDO TU VENDRAS
1550 JELOU JELOU
1551 SI LOS CURAS COMIERAN ..
1552 SINTONIA ENTRADA
1553 SINTONIA FIN PROGRAMA
1554 BUENOS DIAS
1555 SA CAGAO EL NIÑO
1556 COGELO YA GOLFO!
1557 PAAAPA COGE EL TELEFONO
1558 COGELO QUE ES LA POLICIA

FRIK GAVILANES

LOS NUEVOS TONOS DE LLAMADA O MENSAJE

¡¡¡VERSIONES DE LA CANCION DE QUIEN MENOS TE LO ESPERAS!!!

ENVÍA GAVI52 + ESPACIO + CODIGO AL 5477

NENG	1532
RISITAS	1533
TORRENTE	1534
ANTONIA	1530
CHIQUITO	1531

¿QUIÉN ES ESE NEEEENG??

CUÑAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAO QUIEN ES ESE HOMBREEEEEEE!!!!

operación TRIUNFO sonidos reales

Bájate al móvil las mejores canciones mp3 de las galas de OT. ¿Quién es tu favorito?

Envia OT30 + espacio + código al 7494

4110	ESPALDAS MOJADAS	VICTOR
4111	SUNNY	SERGIO RIVERO
4112	LENTO	IDAIRA
4113	LA VIE EN ROSE	SORAYA
4114	AL MENOS AHORA	FRAN DIELI
4115	MAMMA MIA (MEDLEY)	OT 2005
4116	I COULD HAVE DANCED ALL NIGHT	VICTOR
4117	RECUERDOS	FRAN DIELI
4118	HOY NO ME PUEDO LEVANTAR (MEDLEY)	OT 2005
4119	SANDY	SERGIO RIVERO
4120	DANCING QUEEN	EDURNE Y SANDRA
4121	MEIN HERR	SORAYA
4122	ES MAS QUE AMOR	LIDIA REYES
4123	GREASE (MEGAMIX)	OT 2005
4124	NO LLORES POR MI ARGENTINA	IDAIRA
4125	NIGHT FEVER	GUILLERMO MARTIN
4126	SUEÑO IMPOSIBLE	GUILLE BAREA
4127	HAIR (MEDLEY)	OT2005

SE YA EL PRIMERO EN PROBAR EL NUEVO VIDEOCHAT Y PRESUME DE MÓVIL !!!

VCHAT77 AL 5477

TE ESTÁN ESPERANDO...

VIDEO JUEGOS

envia JUEGO52 un espacio y codigo de tu juego al 5477

SI TIENES DUDAS ESTAMOS EN >>> JUEGOS@MOVILMUNDO.COM

166369 164790 155840 166367

JUEGOS DESTACADOS DEL MES

MONOPOLY TYCOON 167641 — HUNDIR LA FLOTA 166200

BUSCAJUEGOS — ENVIA JUEGO52 + espacio+ CATEGORÍA deseada al 5477

110295 KAMASUTRA
154747 SHREK 2
162187 MYSTIC PINBALL
152704 DRIV3RT RACING
148069 SEXTRIS PUZZLE
148070 SEXYMIX PUZZLE
149241 KARPOV X 3D
159781 FIRE AT WILL
162182 4 LINX PUZZLE
154721 SHARK TALE
158846 AQUILES VERSUS
156339 BALDURS GATE
111564 CHESS
158869 PREDATOR

TAMAGOCHIS PARA MÓVIL

PERROGOCHI — Envia PET46 + espacio + 1546 al 5477

Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento y sano. Ten cuidado de no ser un mal dueño...

PANDAGOCHI — Envia PET46 + espacio + 1545 al 5477

Necesita mucho amor, así que mantenle contento y sano dándole de comer y jugando con el. Si está feliz da vueltas y juega contigo. Pero ten cuidado: no le descuides ni maltrates sino se pone enfadado...

www.movilmundo.com — todo lo que buscas para tu movil

Atención al cliente (10 - 17 h) 902 01 01 27

POLITONOS

envía TONOS30 (espacio) código polifonico al 7494

MUCHOS MÁS EN WWW.MOVILMUNDO.COM

si quieres otro polifónico que no ves aquí envia TONOS30 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

TOP 20
84724 El bueno, el malo y el feo
84937 Kill Bill - Silbido
85508 Pasión de gavilanes
85529 el último mohicano
83188 Real Madrid
84064 Darth Vader
84067 El Exorcista
82124 Atletico De Madrid
80017 Mision Imposible
80108 Benny Hill
84940 Sexo en Nueva York
84987 Real Zaragoza
84207 El Padrino
80498 El fantasma de la opera
85317 Nada fue un error
85351 Zapatillas
80143 La Pantera rosa
82172 Barcelona
82652 Fiesta Pagana
83687 This is halloween

ESPAÑOLAS
85290 La camisa negra
85302 La tortura
85425 Dias de verano
85378 ¡Qué pasa neng!
85578 Magic Alonso
82935 Noches de bohemia
85514 Te regalo

HIMNOS
84362 Champions League
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
84490 Asturias patria querida
84494 La internacional
84489 Els segadors
82190 Betis
84932 Real Sociedad
84436 Centenario Real Madrid
84896 A las barricadas
84492 Himno de Galicia
83258 Sevilla F.C.
85333 You´ll never walk alone
84487 We are the champions
84855 Amunt Valencia

VARIOS
85489 Lonely
85329 Don´t phunk with my heart
85541 You´re beautiful
80239 Final Countdown
85588 Tripping

NUEVOS
85945 Donqueo
85963 Amor eterno
85964 La quiero a morir
85965 Sail Away
85966 Estoy perdido
85967 Get your number
85968 Coches chocones
85969 Crazy
85970 Tripping
85971 Mi dulce niña
85972 Dare
85973 Pon de replay
85974 Hospital central
85975 Hung up
85947 Vacaciones
85946 Still standing
85948 El paso del trueno
85949 Que me quemo yo
85950 No tengo plata
85951 Maimbe danda
85952 Sientelo
85893 Happy children
85898 Tonta
85943 Madre
85837 Somos nubes blancas
85818 Hazme una caricia
85862 A puro movimiento
85888 Yo quisiera
85890 Amazing grace
85891 La leyenda del hada y el mago
85892 Angelito
85819 No juegues con mi alma
85820 Yo lo que quiero
85866 Can can
85867 Can can 2
85868 Ya, ya se
85869 Alcorcon
85884 Locked up
85885 Da Rockwilder
85886 Carnaval de Paris
85742 Es lo que hay
85741 La potencia pa tu carro
85838 Que la azote
85854 Ma Baker
85855 Slow ride
85856 Connected
85861 White trash beautiful
85860 Popping them thangs
85774 Olvidala

CINE-TELEVISIÓN
83883 Fraggle Rock
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84759 Gladiator
84440 El señor de los anillos
85545 Amarte asi - Frijolito
80096 Pulp Fiction
84231 Bar coyote
80044 Rocky
83834 La abeja maya
85441 Verano azul
84560 Curro Jimenez
85219 Volkswagen Golf
80025 Los Simpsons
80194 Dirty Dancing Time of Life
80125 Mortal Kombat
85606 Vals de Amelie
83658 Star Wars
80074 El equipo A
84697 CSI Las Vegas
83648 La familia Munster
80174 Expediente X
84692 Rasca y pica
83838 Negrito del Colacao
80048 El coche fantastico
80065 Friends
80023 Austin Powers
85889 Solo tu encuentras leña
85551 Torrente 3
84437 Shin Chan
80014 James Bond
84233 La historia interminble
84966 24 - Serie TV
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
83901 Zorba el griego
83884 El principe de Bel air
80131 Buffy Cazavampiros
85461 Everything burns
85083 Aqui no hay quien viva
84999 CSI Miami
80043 Terminator
85895 Anuncio Siemens
84268 Embrujadas
80091 20th Century Fox
85553 Vete - Pasión de gavilanes
80238 Indiana Jones
80051 Top Gun
83836 Heidi
80701 Murder she Wrote
85607 El pajaro loco
80493 El Santo

Top Tonovoces

77339	Tienes un mensaje nuevooooooo	Divertido
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Sms
77479	Risa bebe	Divertido
78186	Torrente presentando Torrente 3	Torrente
77762	Como el luisma no se entera	Luisma (Aida)
77258	Coge el puto telefono cabron!	
77786	Que pasa neeeeeeeeeng!	El Neng
77894	Richard coge el teléfono que viene el payo verde	El gitano
77787	El Luisma? no aqui no es...te equivocas	
77281	Cogelo que es tu camello	Torrente
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77223	Formula 1	
77386	Que poderio tengo en el coño	
77650	Cerco policial	Gracioso
77472	Que soy el telefono cogerme!	Divertido
77483	Gallina imitando Formula 1	Divertido
77894	Richard coge el teléfono que viene el payo verde	El gitano
78187	Es la hora de un briconsejo	
77287	Coge el telefono que esta sonando	

78683 JABALÍ JABALÍ ENFADADO
78494 DOCTOR MALIGNO
78495 EMILIO AQUI NO HAY QUIEN VIVA
78496 FRANCO
78491 FRANCO DESDE LA TUMBA
78186 TORRENTE PRESENTANDO TORRENTE 3

77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
torrente	Torrente	Imitación
77018	Teléfono antiguo	
77435	Osea te cojo el telefono	Superpija de la muerte
77763	Que pasa nen?	Makinero
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77419	Por dios trata de cogerlo	Luis Moya
risa	Carcajada	Hombre riendo
77119	Bebe gracioso	
77256	Uuu que es eto?	Mensaje nuevo gitano
77123	Que alguien me coja!	Frase
77048	Sirena de policia	
77158	Darth Vader	Star Wars
77896	Coge el telefono que me llevan preso	El gitano
77441	Es tu jefe para tocarte los huevos	Barragan
77325	Nos hacemos unas pajillas	Torrente
risita	Cuñaaaaao	El Risitas
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77116	R2D2	Star Wars
77224	El bueno, el malo y el feo	
77259	Esta sonando mi telefono	
77253	Soy el puto movil	Movil
77117	Musica del No-do	

SONI BROMAS Y MP3

ENVÍA PF74 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494

MAS NOVEDADES EN WWW.MOVILMUNDO.COM

TONOVOCES — TU MOVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN

UTILÍZALAS TAMBIÉN COMO EL TONO DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA!!!

77005	Sonido THX	
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77105	Toque militar	
77437	Cogelo de una puta vez	Barragan
77485	Carabirubi	El Fari
77639	Ir para nada es tonteria..	Cruz y raya
77450	Coge el telefonoooo	Pedro Reyes
77002	Grito de Tarzan	
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo
77045	Harley Davidson	
77407	Descuelga el telefono cuñaaaoooo	Risitas
77151	Imitando sonido movil	
77000	20th Century Fox	
boris	Boris	Imitación
pocholo	Pocholo	Imitación
77222	Pedos y eruptos	Divertido
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas	Carlos Yoyas
77334	Grito de Tarzan	Tarzan
77888	El Barcelona vuelve a ser campeón	Butanito
77252	Septimo de caballeria	Toque de corneta
77636	Es increible que te suene el móvil	David Bisbal
77254	Si sueno pues me coges...	Movil
77115	Estoy a punto de correrme...	
78102	El neng	Subidón subidón!
77188	Arranca llevo manos libres!	Frase
77420	Trata de arrancarlo Carlos	Luis Moya
77269	Chinita ven aqui	Torrente
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77593	Chaval coge el telefono	Torrente
77895	Esta sonando el monomovil payo!	El gitano
77481	Coge ya el móvil!	Paleto
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás	Luis Moya
77128	Vaa tia vaa	Shin Chan
77470	Pajaro loco	Risa
77642	El telefono es mi tesoro	Gollum
77422	Te llama una tia cojonudisisima	Papuchi
77038	Pistola 9 mm	
77451	Soy yo el movil	
77047	Sirena de barco	
cristal	Cristal que se rompe	
papuchi	Papuchi	
77260	24 - Serie	
77016	Codigo morse	
77058	Pedo	
77484	Estan llamando a nuestro r...	
77199	Pescao es mu rico	
77091	Risa de Thriller	
77299	Cogelo Jesus que es tu cu...	
78100	un poquito de pofavó que t...	
77052	Erupto bruto	

ESPECIAL GEMIDOS MP3

78501 Chiquito tiene un orgasmo
78497 Boris tiene un orgasmo
77957 Sharapova gemidos en la
77007 Orgasmo Rubia
77010 Gemidos 2
77009 Gemidos rapidos
77006 Gemidos
78498 Orgasmo placentero
78499 Otro orgasmo placentero
78500 Chica teniendo un orgasmo

PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX.80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO; SÓLO MAYORES 18 AÑOS; APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA; FROGGIE S.L.; CIF B-91109454. Si tienes problemas bajando los contenidos compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuremos automáticamente. Si tienes un nokia y quieres quitar el logo de operador de tu pantalla envía BLANCO al 5477. Número de atencion al cliente 902013016. Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019. Utilizando los servicios de movilmundo, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (Nº 2050120079 - agencia de protección de datos) cuyo responsablees FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envio gratuito de información y promociones relacionadas con movilmundo. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@movilmundo.com o llamando al 902013633. Polifónicos, true tones, temas, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y temas, 5 para aplicaciones), logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en info@movilmundo.com o visita la web WWW. movilmundo.COM El contenido de Torrente se basa en imitación o caricatura del original. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido

CONTINUARÀ...

manga en castellano y en japonés, manhwa, libros de arte y diseño, revistas de manga, anime, j-pop y visual de importación, cd´s, dvd´s, figuras y merchandising.

solicita nuestro catálogo!*

www.continuara.org

CONTINUARÀ COMICS Via Laietana, 29 - 08003 Barcelona - Spain telf 93 310 43 52 fax 93 310 45 21 email: info@continuara.org

*Enviando una carta adjuntando tus datos, una fotocopia del D.N.I. y 1,50€ en sellos (los sellos se deben de enviar sin pegar y dentro del sobre)